RÖHM®

Bedienungsanleitung
Operating Instructions
Note d'utilisation

RG Zentraldisplay

Central Display – Affichage central

Achtung: Bitte lesen Sie vor Gebrauch des Zentraldisplays diese Bedienungsanleitung sorgfältig!
Attention: Please read these operating instructions carefully before using the central display!
Attention: Veuillez lire attentivement ces instructions avant l'utilisation de l'affichage central!

Inhaltsverzeichnis - Contents - Table des matiËres

Allgemeines 3
Technische Daten 3
Schematischer Aufbau LTS 4
Funktionen des Zentraldisplays 4
Benennung der Hauptteile 5
Batteriewechsel / Betrieb mit RG-Netzteil 6
Zuordnung von mehreren Anlagen 7-8
Serielle Schnittstelle 8-10
Men¸ 11-25
Schiefl spiele - Fun Games 25-29
Dart 29-36
IPSC 37-38
Einstellungen 38-42
Spielbeschreibungen 42-45
‹ bersicht Men¸ struktur 46-47
Lieferprogramm LTS 48

General information 3
Technical information 3
Schematic Diagram LTS 4
Central display functions 4
Identification of the main components 5
Changing the batteries 6
Allocation of several systems 7-8
Serial interface 8-10
Menu 11-25
Fun Games 25-29
Darts 29-36
IPSC 37-38
Settings 38-42
Game descriptions 42-45
Menu structure 30-32
Overview LTS programme 48

GËnËralitËs 3
SpËcifications techniques 3
SchËma de la structure LTS 4
Fonctions de líËcran díaffichage central 4
DËsignation des principaux composants 5
Remplacement des piles 6
Classement de plusieurs installations 7-8
Interface en sËrie 8-10
Menu 11-25
Jeux de tir - Fun Games 25-29
Dart 29-36
IPSC 37-38
Paramétres 38-42
Description des jeux 42-45
Structure du menu 30-32
Accessoires spËciaux LTS 33

Allgemeines

General information

Généralités

Lichtschießen auf das elektronische Ziel mit Spielsteuerung und Auswerten über das Zentraldisplay ist ein Bestandteil des Laser Training System (LTS).

Die elektronischen Ziele aus dem Röhm LTS–Programm können von allen RG-Laserwaffen beschossen und über das Zentraldisplay ausgewertet werden.

Die Anlagen sind vorzugsweise im Innenbereich zu verwenden, keinesfalls dürfen sie Feuchtigkeit ausgesetzt werden.

Diese Bedienungsanleitung ist auch nachträglich kostenlos vom Hersteller zu beziehen.

CARL WALTHER GMBH
Vertrieb / Sales / Distribution
Donnerfeld 2 / D-59757 Arnsberg
Tel.: 02932/638-100
Fax: 02932/638-149
E-mail: sales@carl-walther.de
Internet: www.roehm-lts.de

Achtung!

Bei unsachgemäßer Handhabung des Gerätes übernimmt der Hersteller keinerlei Verantwortung oder Zahlung von Schadensersatzforderungen Insbesondere rohe Behandlung wie z. B. ein Herunterfallen von der Ablage kann zu Schäden führen, wofür wir als Lieferant nicht verantwortlich sind.
Allein der Benutzer haftet für evtl. Schäden oder Verletzungen.

Laser shooting at the electronic target with game control and scoring via the central display unit comprises part of the Laser Training System (LTS).

It is possible to shoot at the electronic targets and central display units in the Röhm LTS product range using RG laser guns.

The devices should preferably be used indoors. Under no circumstances should they be exposed to moisture.

Copies of these instructions for use can be obtained from the manufacturer free of charge.

CARL WALTHER GMBH
Vertrieb / Sales / Distribution
Donnerfeld 2 / D-59757 Arnsberg
Tel.: 02932/638-100
Fax: 02932/638-149
E-mail: sales@carl-walther.de
Internet: www.roehm-lts.de

Attention!

In the event of improper use of the device, the manufacturer accepts no responsibility and does not undertake to pay any claims for compensation. Damage may be caused particularly by rough handling, for example, falling from the rack. As the supplier, we accept no liability for such damage. The user is solely responsible for any damage or injuries.

Le tir au laser sur cible électronique avec instructions de jeu et évaluation des résultats sur l'affichage central fait partie intégrante du Laser Training System (LTS).

Les cibles électroniques et les affichages centraux de la gamme Röhm LTS peuvent être utilisés avec tous les types d'armes avec RG-laser.

Ces équipements doivent de préférence être utilisés en intérieur et ne peuvent en aucun cas être exposés à l'humidité.

Le présent manuel d'utilisation peut également être obtenu gratuitement par la suite auprès du fabricant:

CARL WALTHER GMBH
Vertrieb / Sales / Distribution
Donnerfeld 2 / D-59757 Arnsberg
Tel.: 02932/638-100
Fax: 02932/638-149
E-mail: sales@carl-walther.de
Internet: www.roehm-lts.de

Attention!

En cas de manipulation inadéquate de l'appareil, le fabricant décline toute responsabilité et rejette toute demande de dommages et intérêts. En particulier, les manipulations brutales, comme laisser tomber l'appareil de son support, peuvent occasionner des dégâts pour lesquels nous ne pouvons êtres tenus pour responsables en tant que fournisseurs. Seule la responsabilité de l'utilisateur est engagée en cas de dommages et de blessures.

Technische Daten

Technical information – Données techniques

Maße (L/H/B)	mm	160/115/74
Gewicht	g	370
Funkreichweite		ca. 15 m
Batterien		4x AA (Micro)
Buchse für RG-Netzteil		6V DC/max. 0,5A
Serielle Schnittstelle		D-SUB 9polig
Einsatztemperatur	max. min.	+50°C -10°C

Dimensions (L/H/W)	mm	160/115/74
Total weight	g	370
Range		approx. 15 m
Batteries		4x AA (Micro)
RG-Mains adapter		6V DC/max. 0,5A
Serial interface		D-SUB 9polig
Temperature for operation	max. min.	+50°C -10°C

Dimensions (L/H/P)	mm	160/115/74
Poids total	g	370
Portée		env. 15 m
Piles		4x AA (Micro)
RG-Bloc d'alimentation		6V DC/max. 0,5A
Interface en série		D-SUB 9polig
Température d'utilisation	max. min.	+50°C -10°C

Schematischer Aufbau LTS

Schematic Diagram LTS - Schéma de la structure LTS

Funktionen des Zentraldisplays

Central display functions - Fonctions de l'écran d'affichage central

Das Zentraldisplay ist zur Verwaltung der elektronischen Funkziele zuständig. Eine Anlage besteht aus einem Zentraldisplay und mindestens einem, maximal 16 Funkziel.

Das Zentraldisplay empfängt von den Funkzielen die Daten über:
- Treffermeldung
- Waffenkennung

Das Ziel kann aber auch vom Zentraldisplay Anweisungen empfangen:
- Freigeben zum Beschuss
- Sperren nach Ablauf der Zeit
- Aktivieren der fest programmierten Spiele

Das Zentraldisplay kommuniziert über den Ziellautsprecher mit dem Schützen:
- Spielanweisungen
- Ergebnisse
- Kommentare zum Spielverlauf

Das Zentraldisplay ist optional mit einem Computer verbunden:
- Ergebnislisten und Spielverlauf werden weitergeleitet

The central display is used to control the electronic radio targets. A system consists of a central display and a minimum of one, maximum 16 radio target(s).

The central display receives the data from the radio targets via:
- Hit signal
- Weapon identification

The target can also receive instructions from the central display however:
- Release for shelling
- Block when time expires
- Activate fixed-programmed games

The central display communicates with the marksman via the target loudspeaker:
- Game instructions
- Results
- Comments on the progress of the game

The central display may alternatively be connected to a computer:
- Results schedule and progress of the game are passed on

L'écran d'affichage central est responsable de la gestion des cibles électroniques.
Une installation se compose d'un écran d'affichage central et d'au minimum une et d'au maximum seize cibles.

L'écran reçoit, depuis les cibles, des données concernant:
- l'annonce du coup réussi
- la signalisation de l'arme

La cible peut également recevoir des consignes de la part de l'écran d'affichage central:
- libérer pour le tir
- bloquer une fois le temps écoulé
- activer les jeux programmés de manière fixe

L'écran d'affichage central communique au tireur, via le hautparleur de la cible, les:
- instructions relatives aux jeux
- résultats
- commentaires sur l'évolution de la partie

L'écran d'affichage central peut être connecté à un ordinateur:
- la liste des résultats et l'évolution de la partie sont transmises à l'ordinateur

Benennung der Hauptteile

Identification of the main components – Désignation des principaux composants

1 LCD Display
2 Menüknopf mit Dreh/Drück-Funktion
3 Stromversorgung
a) über 4 Stück AA Batterien im Batteriehalter
b) Netzbuchse für den Betrieb mittels RG-Netzteil (siehe Zubehör)
4 Schalter für Ein/Aus
5 Einschaltkontrolle ist die rote LED rechts unten.
6 Serielle Schnittstelle RS232 für Datenübertragung mittels D-SUB (Datenkabel 9pol/9pol Stecker/Buchse, Kabel 9-adrig, Belegung 1:1 zu Beziehen im
7 Elektronik-Fachhandel)
DIP Schalter zur Kodierung der Funkübertragung, zugänglich durch das Batteriefach

1 LCD Display
2 Menu button with turning/ pressing function
3 Electricity supply
a) via 4 AA batteries in the battery holder
b) via the connection on the left hand side using the RG mains adapter (see accessories).
4 Switch on the right for On/Off
5 The status indicator is the red LED bottom right
6 Serial interface RS232 for data transmission via D-SUB (data cable 9pol/9polplug/bush, cable 9-strand, pin allocation 1:1 available from electronics stockists)
7 DIP switch for coding the radio transmission, accessible via battery compartment

1 Écran d'affichage à cristaux liquides
2 Bouton-poussoir rotatif du menu
3 Alimentation
a) 4 piles AA insérées dans le logement à piles
b) via la prise sur le côté gauche et le bloc d'alimentation RG (voir accessoires)
4 Interrupteur Marche/Arrêt à droite
5 Le voyant DEL rouge situé en bas à droite permet de contrôler l'activation
6 Interface en série RS232 pour le transfert de données au moyen d'un D-SUB (fiche/prise femelle avec câble de données 9 pôles/ 9 pôles, câble 9 fils, affectation 1:1 disponible dans les magasins d'électronique)
7 Commutateur DIP pour le codage du transfert radio, accès via le compartiment à piles

Batteriewechsel

Changing the batteries

Remplacement des piles

Bei schwächer werdenden Batterien beginnt die rote Einschaltkontrolle auf der rechten Seite zu blinken. Sie sollten jetzt alle Batterien wechseln.
Im mittleren oberen Bereich des Batteriedeckels leicht drücken und dabei nach unten schieben.
Ist das Zentraldisplay für längere Zeit außer Betrieb, entnehmen Sie die Batterien.

Verbrauchte Batterien dürfen nicht in den Hausmüll! Bitte an den vorgegebenen Sammelstellen als Sondermüll abgeben.

As the batteries become weak, the red on/off indicator on the right hand side begins to flash.
You should now change all batteries.

If the display is out of operation for a long time, remove the batteries.

Used batteries must not be thrown away with household rubbish.
Please dispose of them at the collection
points reserved for hazardous waste.

Lorsque les piles faiblissent, le témoin de fonctionnement rouge situé sur le côté droit se met à clignoter.
Remplacez toutes les piles. Si la cible doit rester hors tension pendant une période prolongée, retirez-en les piles.

Les piles usagées ne doivent pas être jetées avec les ordures ménagères!

Veuillez les déposer dans les centres de collecte de déchets spéciaux.

Betrieb mit RG-Netzteil

RG Mains adapter - Bloc d'alimentation RG

Verwenden Sie ausschließlich das RG-Netzteil um Schäden zu vermeiden.

To avoid damages use only the Mains adapter from RG.

Il est important d'utiliser exclusivement le bloc d'alimentation RG afin d'éviter toute déterioration.

Zuordnung von mehreren Anlagen

Allocation of several systems – Classement de plusieurs installations

Vor dem ersten Betrieb bitte beachten:

Eine Anlage kann aus einem Zentraldisplay mit bis zu16 Zielen bestehen. Parallel können 8 Anlagen nebeneinander betrieben werden. Das sind max. 128 Ziele! Die notwendige Zuordnung ist in der Regel einmalig vor der ersten Inbetriebnahme durchzuführen.

Kodierschalter

Alle Ziele und Zentraldisplays sind mit einem Kodierschalter mit acht Einzelschaltern ausgestattet. Dieser ist beim Zentraldisplay durch das Batteriefach erreichbar.
Die Einzelschalter lassen sich mittels eines geeigneten Hilfswerkzeugs (Kugelschreiber) bequem umlegen.
Kippschalter unten: Aus
Kippschalter oben: An (on)

Die Schalter haben folgende Belegung:
Nr. 1 – 4 nicht belegt
Nr. 5 – 7 Betrieb mit mehreren Anlagen
Nr. 8 nicht belegt

Hinweis:
Eine neue Einstellung wird erst nach dem erneuten Einschalten des Gerätes aktiv.

Ab Werk sind die Schalter 1–7 sowohl an den Zielen als auch am Zentraldisplay auf "aus" gestellt. Dadurch ist gewährleistet, dass Sie sofort mit dem Betrieb **einer** Anlage beginnen können.

Please note before starting up for the first time:

A system may consist of a central display with up to 16 targets.
8 systems can be operated alongside each other simultaneously.
That is a total of max. 128 targets!
The necessary allocation should as a rule be carried out once only before starting up for the first time.

Coding switches

All targets and central displays are fitted with a coding switch with eight individual switches.
It can be accessed by means of the battery compartment in the case of the central display.
The individual switches can easily be relocated by means of a suitable auxiliary tool (ball pen).
DIP switch bottom: off
DIP switch top: on

The switches are assigned as follows:
No. 1–4 not allocated
No. 5–7 operation with several systems
No. 8 not allocated.

Note:
A new setting is only activated when the machine has been switched on again.
Ex works switches 1–7 are set in the "off" position both on the targets and central display.
This ensures that you can begin operation with one system immediately.

Tenir compte des indications suivantes lors de la première mise en marche:

Une installation peut compter jusqu'à 16 cibles pour un seul écran d'affichage central. Parallèlement à cette installation, 8 autres peuvent être activées simultanément pour obtenir un maximum de 128 cibles ! Le classement nécessaire ne doit, en règle générale, être effectué qu'une seule fois, avant la première mise en marche.

Commutateur codé

Toutes les cibles et tous les écrans d'affichage sont équipés d'un commutateur codé composé de huit commutateurs individuels. En ce qui concerne l'écran d'affichage, le commutateur codé est accessible via le compartiment à piles. La position des différents interrupteurs peut être facilement modifiée au moyen d'un outil adapté (stylo à bille).
Commutateur à bascule vers le bas: Arrêt
Commutateur à bascule vers le haut: Marche (on)

L'affectation des commutateurs est la suivante:
No. 1–4 non affectés
No. 5–7 fonctionnement avec plusieurs installations
No. 8 non affecté

Remarque:
Un nouveau réglage ne sera activé qu'après la remise en marche de l'appareil. En usine, les commutateurs 1–7 des cibles ainsi que ceux de l'écran d'affichage sont positionnés sur Arrêt. Ce procédé vous permet de mettre immédiatement en marche une installation.

Betrieb mit mehreren Anlagen: Schalter 5-7

Damit es keine Funkstörungen beim Betrieb mit mehreren Anlagen im gleichen Raum gibt, werden die Schalter 5-7 am Ziel **und** am Zentraldisplay als Kodierung verwendet. Die Schalterstellungen müssen am Zentraldisplay und an den zugewiesenen Zielen übereinstimmen.
Dadurch ist es möglich bis zu 8 Anlagen mit je 16 Zielen gleichzeitig störungsfrei zu betreiben.

Operation with several systems: Switches 5-7

To prevent any radiointerference when operating several systems in the same area, switches 5-7 are used as coding on the target and the central display. The settings of the switches must match on the central display and the allocated targets. By this means it is possible to operate up to 8 systems each with 16 targets simultaneously without problem.

Mise en marche avec plusieurs installations: Commutateurs 5-7

Afin de prévenir l'apparition de parasites lors de la mise en marche de plusieurs installations au même endroit, les commutateurs 5-7 sur la cible et l'écran d'affichage sont codés. Les positions des commutateurs doivent être harmonisées sur l'écran d'affichage et sur les cibles attribuées. Il est ainsi possible de faire fonctionner simultanément 8 installations avec chacune 16 cibles sans risque de parasites.

Anlage Nr. System No. No. de cible	**Schalter Nr. 5** Switch No. 5 Commutateur No. 5	**Schalter Nr. 6** Switch No. 6 Commutateur No. 6	**Schalter Nr. 7** Switch No. 7 Commutateur No. 7
1	○	○	○
2	●	○	○
3	○	●	○
4	●	●	○
5	○	○	●
6	●	○	●
7	○	●	●
8	●	●	●

○ Schalter Aus - Off - Arrêt
● Schalter An - On - Marche

Serielle Schnittstelle

Serial interface - Interface en série

Per Datenkabel können Sie eine Verbindung zu Ihrem Computer herstellen. Dadurch ist es möglich die Informationen des Zentraldisplays auf dem PC darzustellen. Über einen Drucker können Siegerlisten ausgedruckt werden.

Bei größeren Veranstaltungen kann dem Publikum der Spielverlauf über einen Beamer und einer Großleinwand direkt vermittelt werden.

You can make a connection to your computer using the data cable. By this means it is possible to display the information from the central display on the PC. Winners' lists can be printed out using the printer.

For larger events the progress of the game can be transmitted directly to the public by means of a beamer and large-screen.

Vous pouvez connecter le câble de données à votre ordinateur. Les informations de l'écran central pourront de cette manière figurer sur le PC. Vous avez également la possibilité d'imprimer les listes des vainqueurs.

Lors d'événements de plus grande ampleur, le public peut suivre le match directement via un projecteur portable et un grand écran.

Beispiel für die Datenübertragung zwischen Zentraldisplay und PC:

Verbinden Sie das Zentraldisplay (RS232 Port) und serielles Port Ihres PCs (COM1) unter Verwendung eines seriellen Verbindungskabels (9pol./9pol. Stecker/Buchse, Kabel 9-adrig, Belegung 1:1 – zu Beziehen im Elektronik-Fachhandel)

– Schalten Sie den PC ein

– Führen Sie das Programm "HYPERTERMINAL" am PC aus

Example of data transmission between central display and PC:

Connect the central display (RS232 port) and serial port of your PC (COM1) using a serial connector cable (9pol./9pol. plug/bush, cable 9-strand, allocation 1:1 – available from electronics stockists)

– Switch on the PC

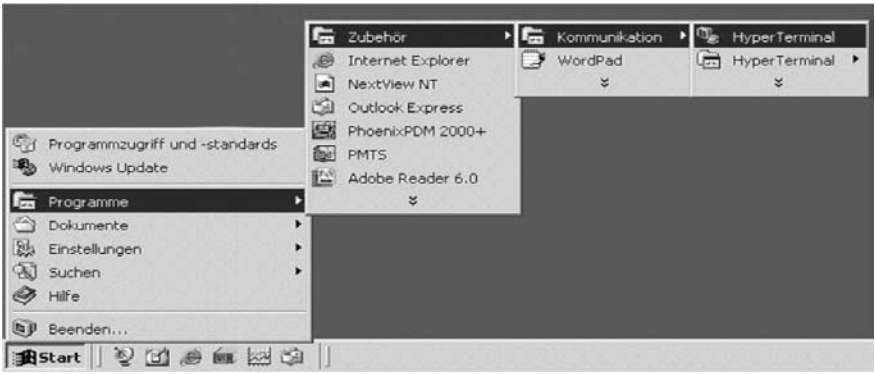
– Execute the "HYPERTERMINAL" program on the PC

Exemple de transmission de données entre l'écran d'affichage central et le PC:

Connectez l'écran central (port RS232) au port en série de votre PC (COM1) au moyen d'un câble en série (fiche/prise femelle 9 pôles/9 pôles, câble 9 fils, affectation 1:1 disponible dans les magasins d'électronique)

– Allumez le PC

– Exécutez le programme "HYPERTERMINAL"



– HyperTerminal startet mit dem Fenster "Beschreibung der Verbindung". Legen Sie einen beliebigen Namen für eine "Neue Verbindung" fest.

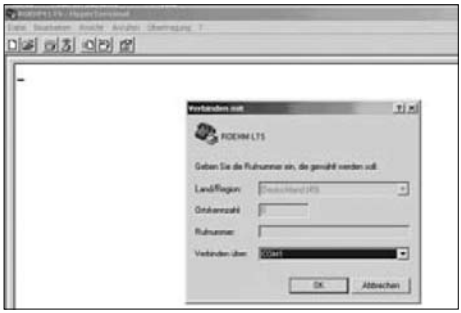
– HyperTerminal starts with the window "Description of connection". Assign any name for a "New connection".

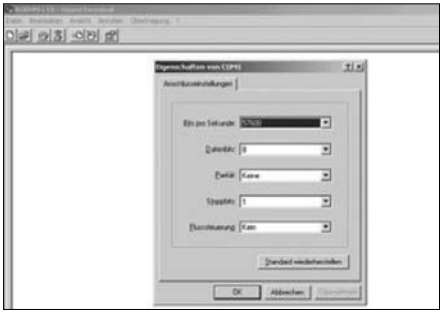
– HyperTerminal est lancé. Une fenêtre intitulée "Description de la connexion" s'ouvre. Donnez un nom à la "Nouvelle connexion".

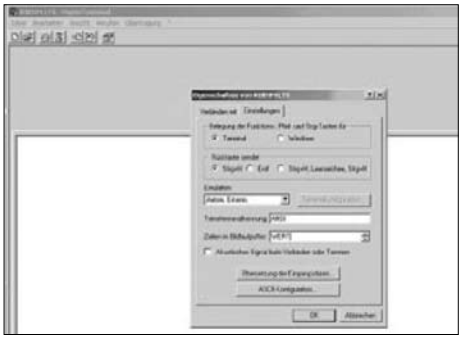
- Danach sehen Sie das Fenster ”Verbinden mit”. Wählen Sie im Menü “Verbinden über:” die Option “COM1” (serielles Port RS232)
- Die “Eigenschaften von COM1“ müssen wie folgt eingestellt werden:

Then you see the window ”Connect to”. From the menu ”connect via:” select option ”COM1” (serial port RS232)
- The ”Properties of COM1” must now be set as follows:

- Vous voyez ensuite apparaître la fenêtre ”Connecter à”. Sélectionnez dans le menu ”Connecter via” l’option ”COM1” (port de série RS232)
- Le paramétrage des ”Propriétés COM1” doit s’effectuer de la manière suivante:



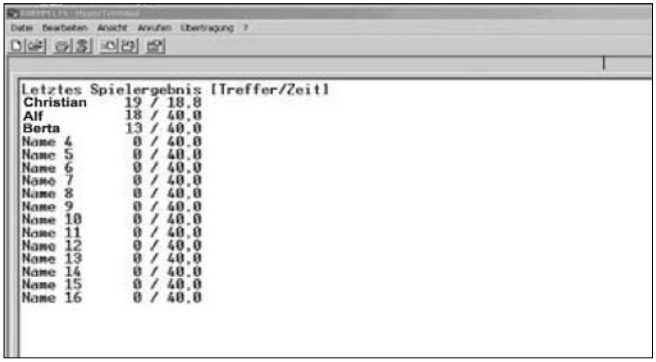




- Die HyperTerminal Verbindung ist jetzt eingerichtet.

- The HyperTerminal connection set up is now complete.

- La connexion HyperTerminal est maintenant établie.


Datei Bearbeiten Ansicht Anrufen Übertragung ?
Letztes Spielergebnis [Treffer/Zeit]
Christian 19 / 18.8
Alf 18 / 40.0
Berta 13 / 40.0
Name 4 0 / 40.0
Name 5 0 / 40.0
Name 6 0 / 40.0
Name 7 0 / 40.0
Name 8 0 / 40.0
Name 9 0 / 40.0
Name 10 0 / 40.0
Name 11 0 / 40.0
Name 12 0 / 40.0
Name 13 0 / 40.0
Name 14 0 / 40.0
Name 15 0 / 40.0
Name 16 0 / 40.0

- Es werden jetzt die gleichen Daten auf dem HyperTerminal angezeigt wie auf dem Zentraldisplay.

- The data shown on the HyperTerminal is now the same as on the central display.

- Les données affichées par le programme HyperTerminal sont identiques à celles qui apparaissent sur l’écran central.

Menü

Menu

Die komplette Struktur des Menüs können Sie der Übersicht auf Seite 46-47 entnehmen.

Anwählen und bestätigen von Menüfeldern

Zum Aufrufen und Bedienen der Menüfunktionen wird der Menüknopf verwendet.

- **Menüfelder anwählen:** Knopf drehen bis die Markierung auf dem gewünschten Feld steht.
- **Menüfelder bestätigen:** Knopf drücken.

Aufbau des Menüs
Das Display zeigt max. 8 Zeilen:

Zeile1 (Kopfzeile): Zeigt an in welchem Menü Sie sich gerade befinden

Zeile 2 -> zurück:setzt das Menü um eine Stufe zurück

-> weiter: ruft das nächste Menü auf

Menüs ohne -> zurück bzw. -> weiter verlassen Sie durch Knopfdruck

Zeile 3-19: Listeneinträge, sie werden durch scrollen des Menüknopfs nach oben oder nach unten geschoben.

The complete structure of the menu is shown in the overview on pages 46-47.

Selection and confirmation of menu fields

The menu button is used to call up and operate menu functions.

- **Select menu fields:** rotate the button until the highlighting is on the required field.
- **Confirm menu fields:** press the button.

Structure of the menu
The display has max. 8 lines:

Line1 (Headline): indicates which menu you are currently in

Line 2 -> back: takes the menu one stage back

-> forward: calls up the next menu

You can exit menus without -> back or
-> forward by pressing the button

Lines 3-19: List entries; they are pushed up or down by scrolling the menu button.

Vous trouverez aux pages 46-47 la structure complète du menu.

Sélection et confirmation des champs du menu

Utilisez le bouton du menu pour sélectionner et utiliser les fonctions du menu.

- **Sélectionner des champs du menu:** tourner le bouton jusqu'à ce que le curseur ait sélectionné le champ souhaité.
- **Confirmer les champs du menu:** presser le bouton.

Structure du menu
L'écran affiche au maximum 8 lignes:

Ligne 1 (titre) : vous indique dans quel menu vous vous trouvez

Ligne 2 -> Retour : revenir une étape en arrière dans le menu

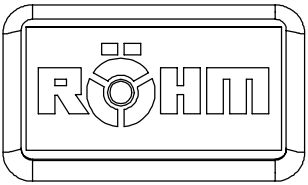
-> Suivant: accéder menu suivant

Pour quitter les menus qui ne proposent pas de fonctions "Retour" ou "Suivant", pressez le bouton

Ligne 3-19: entrées des listes. Vous pouvez les faire défiler vers le haut ou vers le bas en tournant le bouton du menu.

Startbild

Nach dem Einschalten erscheint für drei Sekunden das Röhm Logo als Startbild.



Start-up image

After switching on, the Röhm logo appears for three seconds as a start-up image.

Image d'accueil

Dès que l'appareil est mis en marche, le logo Röhm apparaît durant trois secondes en tant qu'image d'accueil.

Sprachauswahl

Beim erstmaligen Einschalten des Zentraldisplays werden Sie zur Auswahl der Menüsprache aufgefordert. Bitte wählen Sie aus der Liste die gewünschte Sprache aus. Ein späteres Umstellen der Menüsprache ist jederzeit über den Menüpunkt Einstellungen/Service möglich.

Language selection

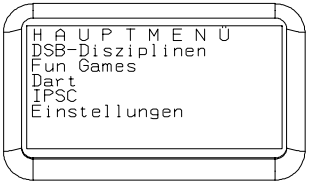
When switching on the central display for the first time, you are requested for the selection of the menu language. Please select the desired language from the list. Later changing of the menu language is at any time possible in the menu option Settings / Service.

Choix de la langue

Lors de la première mise en route de l'écran central, vous serez invités à choisir la langue.
Veuillez faire votre choix dans la liste des langues proposées. Vous pourrez modifier ce choix ultérieurement à tout moment par le menu Réglages/ Service.

Hauptmenü

Wählen Sie zwischen DSB-Disziplinen und FUN Games, Dart und IPSC.
Überprüfen Sie in "Einstellungen " die angemeldeten Ziele, Namensliste, Schützenkennung und die Sevicefunktionen.



Main menu

Choose between DSB disciplines (German Sports Federation) and FUN Games.
In "Settings" check the recorded targets, names list, marksman identification and service functions.

MAIN MENU
DSB Disciplines
Fun Games
Dart
IPSC
Settings

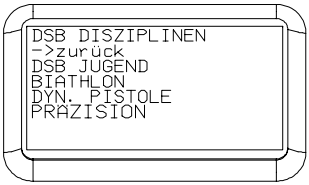
Menu principal

Sélectionnez soit les disciplines DSB soit les FUN Games.
Vérifiez, dans " Paramètres " les cibles enregistrées, la liste des noms, la signalisation des tireurs et les fonctions de service.

MENU PRINCIPAL
Disciplines DSB
Fun Games
Dart
IPSC
Paramètres

1.0 DSB-Disziplinen

Sie haben die Auswahl zwischen dem dynamischen Schießen "DSB Jugend", Biathlon, verschiedenen dynamischen Pistolendisziplinen des DSB und dem klassischen Präzisionsschießen.



1.0 DSB Disciplines

You can choose between "dynamischen Schießen "DSB Jugend"" (dynamic shooting, "DSB" youth discipline), biathlon, various dynamic DSB pistol disciplines and classical precision shooting.

DSB DISCIPLINES
–> back
DSB YOUTH
BIATHLON
MLP
PRECISION

1.0 Disciplines DSB

Vous avez le choix entre trois jeux:
DSB jeunes
Biathlon
PAC

DISCIPLINES DSB
–> Retour
DSB JEUNES
BIATHLON
PAC

1.1.0 DSB Jugend

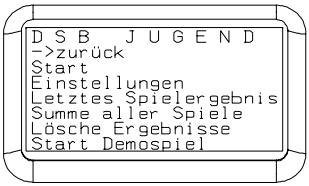
Dieses Spiel funktioniert nur mit RG-Lasern wie z.B. im RG Light-Point. Ein aktives Schießspiel, das einzelne oder mehrere Schützen gleichzeitig spielen.
Sie wollen das Spiel DSB Jugend aufrufen und haben im Hauptmenü unter Einstellungen die Ziele und den (die) Schützen angemeldet, dann drücken Sie auf Start.
Die ausführliche Spielanleitung finden Sie auf Seite 42.

1.1.0 DSB Youth

This game only works with RG Lasers such as in RG Light-Point. An active shooting game played by one or more marksmen simultaneously.
You want to call up the game DSB Youth and have entered the targets and marksman/marksmen in the main menu under Settings.
Now press Start.
The detailed game instructions are given on page 42.

1.1.0 DSB jeunes

Ce jeu ne fonctionne qu'avec des lasers RG comme ceux dont disposent les RG Light-Point. Il s'agit d'un jeu actif auquel peuvent participer un seul tireur ou plusieurs tireurs en même temps. Vous sélectionnez le jeu DSB jeunes et définissez via des réglages dans le menu principal les cibles et le(s) joueur(s). Sélectionnez ensuite Start.
La description détaillée du jeu se trouve en page 42.

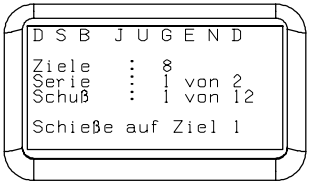


DSB YOUTH
–> back
Start
Random exposure
Last game score
Total of all games
Delete scores
Start demo game

DSB JEUNES
–> Retour
Start
Mode aléatoire
Dernier total
Somme de toutes les parties
Supprimer les résultats

1.1.1.0 Start (DSB Jugend)

Das Spiel startet.
Am Display ist ersichtlich wie viele Ziele angemeldet sind, welche Serie gerade abläuft und welcher Schuss auf welches Ziel gerade freigeschaltet ist.
Beim Beschuss mit mehreren Waffen gleichzeitig zählt nur der erste Treffer.



1.1.1.0 Start (DSB Jugend)

On the display, you can see how many targets are registered, which series is running currently, and which shot is currently enabled for which target.
When several weapons are shooting at the same target at the same time, only the first hit counts.

DSB YOUTH
Targets : 8
Series : 1 of 2
Shot : 1 of 12
Shots at target 1

2.1.1.1 c) Start

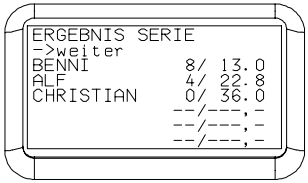
Le jeu commence.
L'écran affiche le nombre de cibles enregistrées, la série en cours et la cible pour le prochain coup.
Si plusieurs armes tirent en même temps, seul le coup du premier tireur sera pris en compte.

DSB JEUNES
Cibles : 8
Série : 1 de 2
Tir : 1 de 12
Tirez sur la cible 1

1.1.1.1 Ergebnis Serie

Nach dem Ablauf einer Serie erscheint sofort das aktuelle Ergebnis der letzten Serie.
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Trefferanzahl und die benötigte Zeit angezeigt. Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Treffern und bei Treffergleichheit nach Zeit erstellt.

Mit dem Druck auf "-> weiter" startet sofort die nächste Serie.



1.1.1.1 Series Score

When one series has expired, the current result of the last series appears immediately.
The number of hits and time required are displayed after the name of the marksman. If there are several marksmen, a ranking list is drawn up automatically according to hits and in the event of a tie according to time.

The next series starts immediately by pressing "-> forward".

SERIES SCORE
-> forward

BENNI	8 / 13.0
ALF	4 / 22.8
CHRISTIAN	0 / 36.0
	- / -
	- / -
	- / -

1.1.1.1 Résultat d'une série

Le résultat de la dernière série apparaît dès que celle-ci est terminée.
Le nombre de tirs réussis et le temps apparaissent après le nom du tireur.
Si plusieurs tireurs jouent en même temps, un classement est automatiquement créé en fonction des tirs et, en cas d'égalité, en fonction des temps réalisés.

La série suivante commence immédiatement après avoir sélectionné "-> suivant ".

TOTAL SÉRIE
-> Suivant

BENNI	8 / 13.0
ALF	4 / 22.8
CHRISTIAN	0 / 36.0
	- / -
	- / -
	- / -

1.1.1.2 Spielergebnis

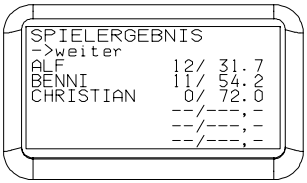
Nach Abschluss der letzten voreingestellten Serie erscheint nach "-> weiter" das Spielergebnis:
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Trefferanzahl und die benötigte Zeit angezeigt. Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Treffern und bei Treffergleichheit nach Zeit erstellt.
Auch nach Abschalten des Zentraldisplays bleibt das letzte Spielergebnis erhalten.
Die Anwahl "-> weiter" bringt Sie wieder auf Start.

1.1.1.2 Game result

After finishing the last pre-set series, the game result appears after "-> weiter" (continue).
Here, next to every shooter's name, the number of hits is displayed and the time required. In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to hits, and if the number of hits is the same, then according to time. The last game result is retained even if the central display is switched off.
You can go back to "Start" by selecting "-> weiter" (continue).

1.1.1.2 Start - Total

Au terme de la dernière série prédéfinie, les résultats des joueurs apparaissent après "-> Suivant". Le nombre de tirs réussis et le temps réalisé s'affichent après le nom du tireur. Si plusieurs tireurs jouent en même temps, un classement est automatiquement créé en fonction des tirs et, en cas d'égalité, en fonction des temps réalisés. Tous les tireurs qui n'ont pas réussi de tirs valables ainsi que tous ceux qui ne participent pas à la rencontre sont enregistrés sous "0 coup" avec le temps de tir maximal.



GAME RESULT

-> continue

ALF	12 / 31,7
BENNI	11 / 54,2
CHRISTIAN	0 / 72.0

Score du Jeu

-> continue

ALF	12 / 31,7
BENNI	11 / 54,2
CHRISTIAN	0 / 72.0

1.1.1.3 Mögliche Fehlermeldung

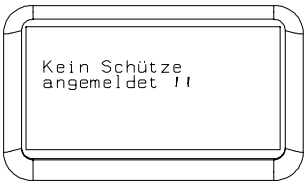
Anmeldung vergessen?
Melden Sie zuerst den/die Schützen an.
Durch drücken des Knopfs führt Sie das Menü zur Anmeldung und direkt wieder zurück auf Start.

1.1.1.3 Potential error message

Did you forget to register?
First register the shooter(s).
By pressing the button, you return to the registration menu and then directly back to "Start".

1.1.1.3 Message d'erreur éventuel

Inscription oubliée ?
Inscrivez d'abord le ou les tireur(s).
Appuyez sur le bouton pour aller au menu d'inscription puis revenir directement sur Start (départ).



No shooters registered!

Aucune cible enregistrée!!

1.1.1.4 Mögliche Fehlermeldung

Es sind keine Ziele angemeldet?
Stellen Sie sicher, dass genügend Ziele eingeschaltet zur Verfügung stehen.

1.1.1.4 Potential error message

No targets registered?
By pressing the button, you return to the registration menu and then directly back to "Start".

1.1.1.4 Message d'erreur éventuel

Pas de cible annoncée ?
Appuyez sur le bouton pour aller au menu des annonces puis revenir directement sur Start (départ).

No targets activated!

Aucune cible enregistrée!!

1.1.2.0 Einstellungen

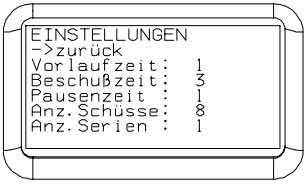
Achtung:
Bitte beachten Sie, dass durch eine Änderung dieser Parameter während des Wettkampfs eine faire Rangliste unter "Spielergebnis" und "Summe aller Spiele" nicht mehr möglich ist.

1.1.2.0 Settings

Attention:
Please note that if these parameters are changed during a competition, a fair ranking list under "Spielergebnis" ("Game Result") and "Summe aller Spiele" ("Total of all games") is no longer possible.

1.1.2.0 Paramètres

Attention:
Notez que si vous modifiez ces paramètres pendant la compétition, un classement honnête sous "Spielergebnis (Score)" et "Summe aller Spiele (Total des parties)" ne sera plus possible.



· Vorlaufzeit: Das ist die Zeit zwischen dem Drücken das Startknopfs und dem Freischalten des ersten Ziels, sie kann zwischen 1-10 Sekunden eingestellt werden.

· Beschusszeit: Zeitspanne in der das Ziel einen Treffer annimmt. Sie wird nach dem ersten Treffer abgebrochen. Sie kann zwischen 1-10 Sekunden eingestellt werden.

· Pausenzeit: Zeitspanne zwischen den Beschusszeiten der einzelnen Ziele. Sie kann zwischen 0-10 Sekunden justiert werden.

· Anz. Schüsse: Die Anzahl der Schüsse muß nicht der Anzahl der Ziele entsprechen. Sie können zwischen 1-48 Schüsse eingeben.

· Anz. Serien: Ein Spielergebnis kann aus einer oder mehreren Serien bestehen. Hier haben Sie die Möglichkeit zwischen 1-10 Serien zu wählen.

Settings

-> back

lead time	1
shooting time	3
pause time	1
no. of shoots	8
no. of sessions	1

· Vorlaufzeit (lead time) : This is the time between the press of the start button and the enabling of the first target. It can be set to between 1-10 seconds.
· Beschusszeit (shooting time): Time span during which the target will accept a hit. This time is terminated after the first hit. It can be set to between 1-10 seconds.
· Pausenzeit (pause time): Time span between the "Beschusszeiten" (shooting times) of the individual targets. It can be adjusted to between 0-10 seconds.
· Anz. Schüsse: (No. of shots) The number of shots must not necessarily be equivalent to the number of targets. You can enter between 1-48 shots.
· Anz. Serien: (No. of series) A "Spielergebnis" (game result) can consist of one or several series. Here, you can choose between 1-10 series.

Paramètres

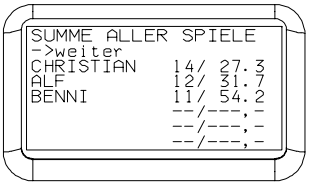
-> retour

Temps de préparation	1
Temps de tir	3
Temps de latence	1
Nombre de tirs	8
Nombre de séries	1

· Vorlaufzeit (Temps de préparation) : Il s'agit du temps de latence entre la pression du bouton de démarrage et la disponibilité de la première cible ; vous pouvez le régler entre 1 à 10 secondes.
· Beschusszeit (Temps de tir) : Temps de latence jusqu'à ce que la cible affiche une touche. Ce temps s'arrête dès la première touche. Vous pouvez le régler entre 1-10 secondes.
· Pausenzeit (Pause) : Temps de latence entre le tir de chaque cible. Vous pouvez le régler entre 0 et 10 secondes.
· Anz. Schüsse (Nombre de tirs) : Le nombre de coups de feu ne doit pas forcément correspondre au nombre de cibles. Vous pouvez saisir de 1 à 48 tirs.
· Anz. Serien (Nombre de séries) : Le score d'une partie peut être constitué de une ou plusieurs séries. Vous pouvez ici choisir entre 1 à 10 séries.

1.1.3.0 Summe aller Spiele

Hier werden alle Ergebnisse der einzelnen Spiele aufaddiert. Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Trefferanzahl und die benötigte Zeit angezeigt. Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Treffern und bei Treffergleichheit nach Zeit erstellt.
Auch nach Abschalten des Zentraldisplays bleibt die Summe aller Spielergebnisse erhalten.



1.1.3.0 Total of all games

Here, all results of the individual games are totalled up. Here again, next to every shooter's name, the number of hits is displayed and the time required. In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to hits, and if the number of hits is the same, then according to time.
The total of all game results is retained, even after switching off the central display.

TOTAL OF ALL GAMES

---> forward

Christian	14 / 27,3
Alf	12 / 31,7
Benni	11 / 54,2

1.1.3.0 Total des parties

Ici, sont comptés tous les résultats pour chaque jeu. Lorsque la série est finie, le nombre de touches et le temps s'affichent derrière le nom du tireur. S'il y a plusieurs tireurs, une liste de classement est automatiquement établie en fonction du nombre de touches, et dans le cas d'un nombre identique de touches, en fonction du temps.
Même après avoir éteint l'afficheur central, le total des scores est conservé.

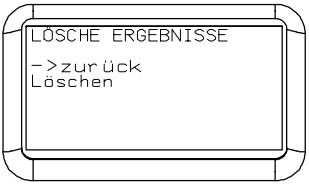
TOTAL DES PARTIES

---> forward

Christian	14 / 27,3
Alf	12 / 31,7
Benni	11 / 54,2

1.1.4.0 Lösche Ergebnisse

Z. B. nach Änderung der Einstellungen ist es sinnvoll, die Ergebnislisten komplett zu löschen. Gehen Sie dazu auf löschen.



1.1.4.0 Delete scores

After changing the settings, for example, it is advisable to delete the score lists completely.
To do this, go to delete.

DELETE SCORES
–> back
Delete

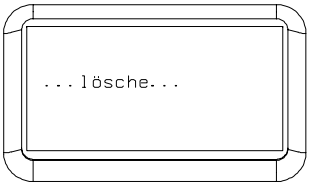
1.1.4.0 Supprimer les résultats

Après avoir modifié les paramètres de réglage, par ex., il est utile de supprimer complètement les listes des résultats. Pour ce faire, allez dans Supprimer.

SUPPRIMER LES RÉSULTATS
–> Retour
Supprimer

1.1.4.1 Lösche

Der Menüinhalt “Letztes Spielergebnis” und “Summe aller Spiele” ist gelöscht.



1.1.4.1 Delete
Deleting...
The menu contents of ”Ergebnisliste” (result list) are deleted.

DELETE

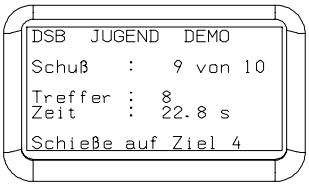
1.1.4.1 Supprimer

Le contenu du menu ”Letztes Spielergebnis (Derniers scores)” et ” Summe aller Spiele (Total des parties)” est supprimé.

SUPPRIMER

1.1.5.0 DSB JUGEND DEMO

Ohne Schützenkennung und mit fester Einstellung.
10 Schüsse werden im Abstand von 3 Sekunden auf eine beliebige Anzahl Ziele freigeschaltet.
Die Demo Version von DSB Jugend ist dadurch speziell für Vorführungen geeignet.



1.1.5.0 DYNAMIC SHOOTING DEMO - DSB YOUTH DISCIPLINE

Without shooter ID and with fixed settings
10 shots are enabled at 3-second intervals at any number of targets.
The demo version of ”DSB Jugend” (dynamic shooting, DSB youth discipline) is therefore especially suitable for demonstrations.

DYNAMIC SHOOTING DEMO
Shot: 9 of 10

Hit: 8
Time: 22.8 s
Shoot on target 4

1.1.5.0 DSB Jugend (DSB Jeunes) DEMO

Sans identifiant du tireur et avec réglage fixe.
10 tirs à intervalles de 3 secondes sur un nombre libre de cibles.
La version démo de DSB Jugend (DSB Jeunes) est spécialement indiquée pour les démonstrations (Démo).

SUPPRIMER LES RÉSULTATS
–> Retour
Supprimer

1.2.0 Biathlon

Es werden fünf Funkziele **oder** fünf Multifunktionsziele benötigt.
Start: 5 Ziele werden zeitlich unbegrenzt zum Beschuß freigegeben.
Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 43.

1.2.0 Biathlon

Five radio targets **or** five multifunctional targets are required.
Start: 5 targets are enabled for shooting with no time limit.
The description of this discipline can be found on page 43.

1.2.0 Biathlon

Il faut cinq cibles radio **ou** cinq cibles multifonctions.
Start (Départ) : 5 cibles sont offertes sans limite de temps.
Vous trouverez la description de la discipline en page 43.

1.2.1 Biathlon Einstellungen

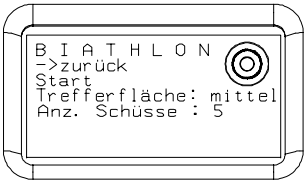
Bei Verwendung von 5 Funkzielen mit einer Trefferfläche kann der Schwierigkeitsgrad mit kleineren Schablonen erhöht werden.
Mit fünf Multifunktionszielen haben Sie jedoch die Möglichkeit die Trefferfläche elektronisch zu verkleinern:
Trefferfläche
groß: D100mm (ganze Scheibe)
mittel: D 63mm
klein: D 25mm
Hier macht es Sinn die Anzahl der Schüsse von 5 eventuell zu erhöhen (Nachlader), denn Fehlschüsse außerhalb der Trefferfläche bis zum Scheibenrand werden erkannt.

1.2.1 Biathlon settings

When 5 radio targets are used with one hit area, the degree of difficulty can be increased by using smaller patterns.
With five multi-functional targets, you have the option of electronically shrinking the hit area, however:
large hit area: D 100 mm (entire target)
medium: D 63 mm
small: D 25 mm
Here it makes sense to increase the number of shots to more than 5 (reloader) because misses outside of the hit area are detected up to the edge of the target.

1.2.1. Paramètres Biathlon

L'utilisation de 5 cibles radio avec une zone de touche permet d'augmenter le niveau de difficulté avec des cible plus petites.
Avec cinq cibles multifonctions, vous pouvez toutefois diminuer électroniquement la zone de touche :
Zone de touche grande : D100mm (cible entière)
moyenne : D 63mm
petite : D 25mm
Ici, augmenter éventuellement le nombre de 5 tirs (recharger) car les loupés hors de la zone de touche sont reconnus jusqu'au bord de la cible.



BIATHLON
–> back
Start
Hit area: middle
Number of shots: 5

BIATHLON
–> retour
Départ
Zone de touche: middle
Nombre de tirs: 5

1.2.2 Biathlon Ergebnisse

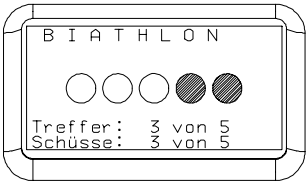
Nach dem Start erscheinen fünf schwarze Scheiben auf dem Display. Nach einem Treffer wird die Scheibe weiß. Die Anzahl der registrierten Schüsse und der Treffer werden in den Zeilen darunter angezeigt.
Ein Druck auf den Menüknopf bringt Sie wieder auf "Start".

1.2.2 Biathlon results

After the start, five black targets appear on the display. After a hit, the target turns white. The number of registered "Schüsse" (shots) and "Treffer" (hits) are displayed in the lines underneath.
You can return to "Start" by pressing the menu button.

1.2.2 Scores Biathlon

Au démarrage, cinq cibles noires apparaissent sur l'afficheur. Après une touche, la cible devient blanche. Le nombre de tirs enregistrés (Schüsse) et de touches (Treffer) s'affichent dans les lignes en dessous.
Appuyer sur le bouton du menu pour revenir sur "Start" (Départ).



BIATHLON

Hit: 3 of 5
Numb. of shots: 3 of 5

BIATHLON

Touches: 3 of 5
Nomb. de tirs: 3 of 5

1.3.0 Dynamische Pistole

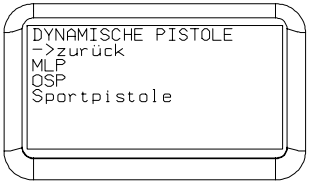
Hier finden Sie die DSB Disziplinen
MLP = Mehrschüssige Luftpistole
OSP = Olympische Schnellfeuer-pistole
Sportpistole = Duell von Sportpistole KK

1.3.0 Dynamic Pistol

The DSB disciplines can be found here.
MLP = Five shot air pistol
OSP = Rapid fire pistol
Sportpistole (sport pistol) = Duel of KK sport pistols

1.3.0 Pistolets dynamiques

Vous trouvez ici les disciplines DSB
MLP = pistolets pneumatiques à tir multiple
OSP = pistolets olympiques à tir rapide
Sportpistole = duel de pistolets sport KK



DYNAMIC PISTOL
–> back
Start
MLP
OSP
Sport Pistol

PISTOLETS DYNAMIQUES
–> retour
Start
MLP
OSP
Pistolets Sport

1.3.1.0 MLP

Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 43.
Start: 5 Ziele werden zeitlich begrenzt zum Beschuss freigegeben.

1.3.1.0 MLP

The description of this discipline can be found on page 43.
Start: 5 targets are enabled to be shot at with a time limit.

1.3.1.0 MLP

Vous trouverez la description de la discipline en page 43.
Start (Départ) : 5 cibles avec limite de temps.

1.3.1.1. MLP Einstellungen

Analyse: Die Ergebnisse des letzten Durchgangs können abgefragt werden.

Vorlaufzeit: 1–10 Sekunden

Beschusszeit: 3, 4, 6, 8, 10, 20, 150 Sekunden

Trefferfläche:
– Bei Verwendung von 5 Funkzielen mit einer Trefferfläche kann der Schwierigkeitsgrad mit kleineren Schablonen erhöht werden.
– Mit fünf Multifunktionszielen haben Sie jedoch die Möglichkeit die Trefferfläche elektronisch zu verkleinern:
Trefferfläche groß: D100mm (ganze Scheibe)
mittel: D 63mm
klein: D 25mm

1.3.1.1. MLP settings

Analysis: The results of the last round can be queried.

Lead time: 1–10 seconds

Shooting time: 3, 4, 6, 8, 10, 20, 150 seconds

Hit area:
– When 5 radio targets are used with one hit area, the degree of difficulty can be increased by using smaller patterns.
– With five multi-functional targets, you have the option of electronically shrinking the hit area, however:
large hit area: D 100 mm (entire target)
medium: D 63 mm
small: D 25 mm

1.3.1.1. Paramètres MLP

Analyse : Vous pouvez demander les résultats du dernier tour.

Vorlaufzeit (Temps de préparation) : 1–10 secondes

Beschusszeit (Temps de tir) : 3, 4, 6, 8, 10, 20, 150 secondes

Trefferfläche (Zone de touche) :
– Si vous utilisez 5 cibles radio avec une zone de touche, vous pouvez augmenter la difficulté avec des cibles plus petites.
– Avec cinq cibles multifonctions, vous pouvez toutefois diminuer électroniquement la zone de touche :
Trefferfläche groß (Zone de touche grande) : D100mm (cible entière)
mittel (moyenne) : D 63mm
klein (petite) : D 25mm

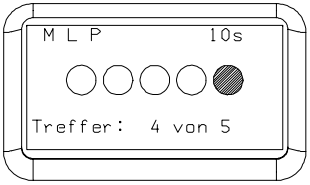
MLP
–> back
Start
Hit area: middle
Numb. of shots: 5

MLP
–> retour
Start
Zone de touche moyenne
Nomb. de tirs: 5

1.3.1.2 MLP Ergebnisse

Nach dem Start erscheinen fünf schwarze Scheiben. Rechts oben steht die aktuelle Beschusszeit. Nach einem Treffer wird die Scheibe weiß. Die Anzahl der Treffer ist in der unteren Zeile angezeigt.

Ein Druck auf den Menüknopf bringt Sie in das Analysemenü.



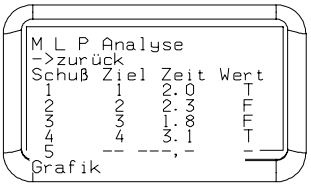
MLP

Hit: 4 of 5

1.3.1.3 MLP Analyse

Das Analysemenü zeigt Ihnen :
- Schuß: Reihenfolge der Schüsse
- Ziel: Reihenfolge der getroffenen Ziele
- Zeit: Zeitabstände zwischen den Schüssen
- Wert: T = Treffer ; F= Fehler

Mit -> zurück kommen Sie wieder auf Start.
Durch selektieren am unteren Ende ”Grafik” kommen sie zum grafischen Teil der Analyse.



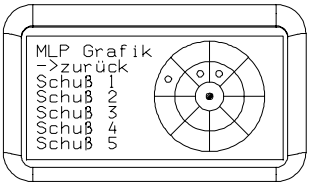
MLP analysis
–> back
Shot – Target – Time – Rating

Graphics

1.3.1.4 MLP Grafik

Die Grafik zeigt Ihnen in welchem Sektor die Schüsse lagen. Der angewählte Schuß wird in der Scheibe schwarz ausgelegt.

Mit -> zurück erscheint wieder ”MLP Analyse”



MLP graphics
–> back
shot 1
shot 2
shot 3
shot 4
shot 5

1.3.1.2 MLP results

After the start, five black targets appear. The current shooting time can be seen at the upper right. After a hit, the target turns white. The number of hits is displayed in the bottom line.

By pressing the menu button, you get to the analysis menu.

1.3.1.3 MLP analysis

The analysis menu shows you:
- shot: Order of shots
- target: Order of hit targets
- time: Time intervals between the shots
- rating: T = hit; F= miss

With -> back you return to start. By selecting graphics at the bottom, you get to the graphical part of the analysis.

1.3.1.4 MLP graphics

The graphics will show you in which sector the shots hit. The selected shot is shown in black on the target.

With -> back, the MLP analysis will appear again.

1.3.1.2 Scores MLP

Au démarrage, cinq cibles noires apparaissent. En haut à droite, est indiqué le temps du tir en cours. Après une touche, la cible devient blanche. Le nombre des touches est indiqué dans la ligne inférieure.

Appuyer sur le bouton du menu pour aller au menu Analyse.

MLP

Touches: 4 de 5

1.3.1.3 Analyse MLP

Le menu ”Analyse” vous indique :
- Schuss (Tir) : enchaînement des coups de feu
- Ziel (Cible): enchaînement des cibles touchées
- Zeit (Temps): intervalles entre les coups de feu
- Wert (Valeur): T = touche ; F= erreur

Pour revenir sur Start (départ), appuyer -> zurück (retour). Sélectionner tout en bas ”Graphik” (Représentation graphique) pour passer à la partie graphique de l’analyse.

Analyse MLP
–> retour
Tir – Cible – Temps – Rating

Graphics

1.3.1.4 Représentation graphique MLP

La représentation graphique vous indique la zone où les tirs ont eu lieu. Le tir sélectionné dans la cible est maintenant représenté en noir.

Revenir à l’analyse ”MLP Analyse” avec -> zurück (retour).

MLP graphique
–> retour
tir 1
tir 2
tir 3
tir 4
tir 5

1.3.2.0 OSP Olympische Schnellfeuerpistole

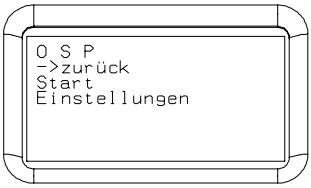
Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 44.
Es werden fünf Multifunktionsziele (MFZ) benötigt.
Der zeitliche Ablauf ist festgelegt. Sechs Durchgänge zu 2x8 Sekunden , 2x6 Sekunden und 2x4 Sekunden werden jeweils durch Drücken auf "Start" nacheinander abgerufen.

1.3.2.0 OSP Olympic rapid-firing pistol

The description of this discipline can be found on page 44.
Five "Multifunktionsziele (MFZ)" (multi-functional targets) are required.
The time sequence is defined. Six rounds each 2x8 seconds, 2x6 seconds and 2x4 seconds are each called, one after the other, by pressing "Start".

1.3.2.0 OSP Pistolets olympiques à tir rapide

Vous trouverez la description de la discipline en page 44.
Il faut cinq cibles multifonctions (MFZ).
Le déroulement temporel est fixé. Appeler six tours successifs de respectivement 2x8 secondes, 2x6 secondes et 2x4 secondes en appuyant sur "Start (Départ)".



OSP
–>back
Start
Settings

OSP
–> retour
Départ
Réglages

1.3.2.1 OSP Einstellungen

Ringwert
Zentrum: 0-10 (D25mm)
Mitte: 0-10 (D63mm)
Außen: 0-10 (D100mm)

Tipp: Werden die Ziele in ca. 6m Entfernung aufgestellt, entspricht das auf der Originalscheibe den Ringwerten 10, 8, 6. Der Abstand zwischen den Zielen sollte dabei etwa 18cm betragen.
Vorlaufzeit: 1-10 Sekunden

1.3.2.1 OSP Settings

Ring value,
Bulls-eye: 0-10 (D 25 mm)
Middle: 0-10 (D 63 mm)
Outside 0-10 (D 100 mm)

Tip: If the targets are set up at a distance of approx. 6 m, this is equivalent to ring values of 10, 8 and 6 on the original target. The targets should be approximately 18 cm apart.
Vorlaufzeit (lead time): 1-10 seconds.

1.3.2.1 Paramètres OSP

Valeur de la zone
Mille: 0-10 (D25mm)
Centre: 0-10 (D63mm)
Extérieur: 0-10 (D100mm)

Astuce : Si les cibles sont placées à une distance approximative de 6m, cela correspond aux valeurs des cibles d'origine 10, 8, 6. L'écart entre les cibles doit être d'environ 18cm.
Vorlaufzeit (Temps de préparation) : 1-10 secondes

1.3.2.2 OSP Ergebnisse

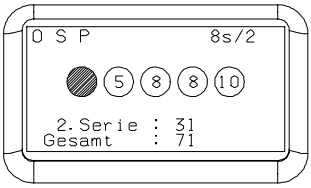
Nach dem Start erscheinen fünf schwarze Scheiben auf dem Display. Rechts oben steht die aktuelle Beschusszeit und der Durchgang. Getroffene Scheiben werden weiß. Der zugewiesene Ringwert wird dargestellt.
Nach Ablauf der Zeit wird die Ringzahl der aktuellen Serie und die Gesamtringzahl angezeigt.
Ein Druck auf den Menüknopf bringt Sie in das Analysemenü.

1.3.2.2 OSP Results

After the start, five black targets appear on the display. At the upper right, you can see the current shooting time and the round.
Hit targets turn white. The assigned ring value is displayed.
After the time is up, the ring number of the current series and the "Gesamt" (total) ring number are displayed.
By pressing the menu button, you get to the "Analysemenü" (analysis menu).

1.3.2.2 Paramètres OSP

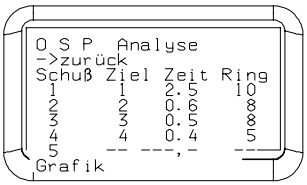
Au démarrage, cinq cibles noires apparaissent sur l'afficheur. En haut à droite, est affiché le temps du tir et le tour en cours.
Les cibles touchées deviennent blanches. La valeur affectée à la zone s'affiche.
Une fois le temps écoulé, la valeur pour la série en cours et le total des zones s'affichent.
Appuyer sur le bouton du menu pour aller au menu Analyse.



1.3.2.3 OSP Analyse

Das Analysemenü zeigt Ihnen:
- Schuss: Reihenfolge der Schüsse
- Ziel. Reihenfolge der getroffenen Ziele
- Zeit: Zeitabstände zwischen den Schüssen
- Ring: Ringzahl

Mit -> zurück kommen Sie wieder auf Start. Durch selektieren am unteren Ende ”Grafik” kommen sie zum grafischen Teil der Analyse.



1.3.2.3 OSP analysis

The Analyse (analysis) menu will show you :
- Schuss (shot): Order of shots
- Ziel (target): Order of hit targets
- Zeit (time): Time intervals between the shots
- Ring: ring number

With -> zurück (back) you return to start. By selecting ”Grafik” (graphics) at the bottom, you get to the graphical part of the analysis.

OSP ANALYSIS
–>back
Shot – Target – Time – Ring

Graphics

1.3.2.3 Analyse OSP

Le menu ”Analyse” vous indique :
- Schuss (Tir) : enchaînement des coups de feu
- Ziel (Cible) : enchaînement des cibles touchées
- Zeit (Temps) : intervalles entre les coups de feu
- Ring (zone) : valeur de la zone

Pour revenir sur Start (départ), appuyer -> zurück (retour). Sélectionner tout en bas ”Graphik” (Représentation graphique) pour passer à la partie graphique de l’analyse.

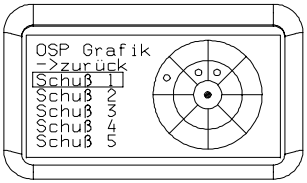
OSP ANALYSE
–>retour
Tir – Cible – Temps – Zone

Graphique

1.3.2.4 OSP Grafik

Die Grafik zeigt Ihnen in welchem Sektor die Schüsse lagen.
Der angewählte Schuss wird in der Scheibe schwarz ausgelegt.

Durch selektieren von ”-> zurück” erscheint wieder ”OSP Analyse”.



1.3.2.4 OSP Graphics

The graphics will show you in which sector the shots hit.
The selected shot is shown in black on the target.

By selecting ”-> zurück” (back), the ”OSP Analyse” (analysis) appears again.

OSP Graphic
–>back
Shot 1
Shot 2
Shot 3
Shot 4
Shot 5

1.3.2.4 OSP Représentation graphique

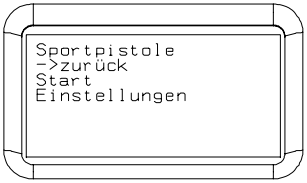
La représentation graphique vous indique la zone où ont eu lieu les coups de feu. Le tir sélectionné dans la cible est maintenant représenté en noir.

Sélectionner ”-> zurück (retour)” pour retourner à l’analyse ”OSP Analyse”.

OSP Graphique
–>retour
Tir 1
Tir 2
Tir 3
Tir 4
Tir 5

1.3.3.0 Sportpistole

Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 44. Die DSB Disziplin Sportpistole KK besteht aus Präzisionsschießen und Duellschießen. Hier können Sie Duellschießen simulieren.
Dazu wird ein Multifunktionsziel (MFZ) benötigt.



1.3.3.0 Sport pistol

The description of this discipline can be found on page 44.
The DSB discipline Sportpistole KK (Sport pistols KK) consists of precision shooting and duel shooting. You can simulate duel shooting here.
To do this, a ”Multifunktionsziel (MFZ)” (multi-functional target) is required.

Sport pistol
–>back
Start
Settings

1.3.2.4 OSP Pistolet sport

Vous trouverez la description de la discipline en page 44.
La discipline DSB Sportpistole (pistolets sport) KK comprend tir de précision et duel.
Ici, vous pouvez simuler un duel.
Pour ce faire, il faut une cible multi-fonctions (MFZ).

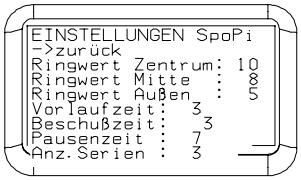
Pistolet sport
–>retour
Start
Adjustement

1.3.3.1 Einstellungen SpoPi

Ringwert
Zentrum: 0-10 (D25mm)
Mitte: 0-10 (D63mm)
Außen: 0-10 (D100mm)

Vorlaufzeit: 1-10 Sekunden
Beschusszeit: 1-10 Sekunden
Pausenzeit: 1-10 Sekunden
Anzahl Serien: 1-10

Tipp: Wird das Ziel in ca. 6 m Entfernung aufgestellt, entspricht das auf der Originalscheibe den Ringwerten 10, 8, 6.



1.3.2.3 SpoPi settings

Ring value
Bulls-eye: 0-10 (D25mm)
Middle: 0-10 (D63mm)
Outside: 0-10 (D100mm)

Lead time: 1-10 seconds
Shooting time: 1-10 seconds
Pause time: 1-10 seconds
Number of series: 1-10

Tip: If the target is set up at a distance of approx. 6 m, this is equivalent to ring values of 10, 8 and 6 on the original target.

Settigns SpoPi
–>back

Ring value Bulls-Eye:	10
Ring value Middle:	8
Ring value Outside:	5
Lead time:	3
Shooting time:	3
Pause time:	7
Number of series:	3

1.3.2.3 Paramètres SpoPi

Valeur de la zone
Mille: 0-10 (D25mm)
Centre: 0-10 (D63mm)
Extérieur: 0-10 (D100mm)

Temps de préparation: 1-10 secondes
Temps de tir: 1-10 Sekunden
Pause: 1-10 Sekunden
Nombre de séries: 1-10

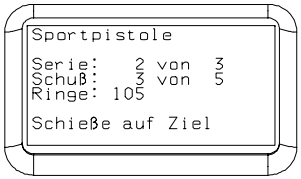
Astuce : Si la cible est placée à une distance approximative de 6m, cela correspond aux valeurs de la cible d'origine 10, 8, 6.

Adjustement SpoPi
–>retour

Valeur mille:	10
Valeur centre:	8
Valeur extérieur:	5
Temps de preperation:	3
Temps de tir:	3
Pause:	7
Nombre de séries:	3

1.3.3.2 Sportpistole (Ziel aktiviert)

Nach dem Drücken auf "Start" laufen die eingegebenen Serien entsprechend den Zeitvorgaben ab.
Das aktivierte Ziel ist an der grünen Leuchtdiode erkennbar.
Der Start einer neuen Serie wird akustisch unterstützt.



1.3.3.2 Sport pistols (target activated)

After pressing "Start", the entered series run according to the time specifications.
The activated target can be recognized by the green LED.
When a new series is started, this is indicated by an acoustic signal.

Sport Pistols

Serie: 2 of 3
Shot: 3 of 5
Ring: 105

Shoot on targe

1.3.3.2 Pistolets sport (cible activée)

Appuyer sur "Start (Départ)" pour lancer les séries entrées conformément aux données temps.
Vous reconnaissez la cible activée à la diode lumineuse verte.
Le début d'une nouvelle série est confirmé par un signal sonore.

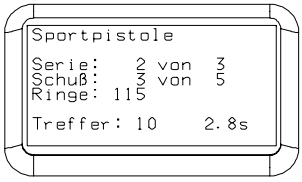
Pistolets sport

Série: 2 of 3
Tir: 3 of 5
Valeur: 105

Tir de cible

1.3.3.3 Sportpistole (Ziel gesperrt)

In der Pausenzeit wird der letzte Schuss mit Ringwert und benötigter Zeit angezeigt.



1.3.3.3 Sport pistols (target blocked)

During the pause time, the last shot with ring value and required time are displayed.

Sport Pistols

Serie: 2 of 3
Shot: 3 of 5
Ring: 105

Shoot on targe

1.3.3.3 Pistolets sport (cible bloquée)

Pendant la pause, le dernier coup de feu s'affiche avec la valeur de la zone et le temps requis.

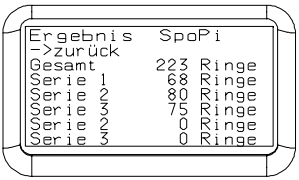
Pistolets sport

Série: 2 of 3
Tir: 3 of 5
Valeur: 105

Tir de cible

1.3.3.4 Ergebnis SpoPi

Die Ergebnisliste zeigt die Gesamtringzahl und die einzelnen Serien. Nach dem Ausstieg mit "-> zurück" sind diese Werte gelöscht.



1.3.3.4 SpoPi results

The result list shows the "Gesamt" (total) ring number and the results of the individual series. After exiting with "-> zurück" (back), these values are deleted.

Results SpoPi
–>back

Total	223 rings
Serie 1:	68 rings
Serie 2:	80 rings
Serie 3:	75 rings

1.3.3.4 Score pist-sport

La liste des scores indique le total des zones et chaque série. Dès qu'on quitte la partie avec "-> zurück (retour)", les valeurs sont supprimées.

Score pist-sport
–>retour

Total	223 rings
Série 1:	68 rings
Série 2:	80 rings
Série 3:	75 rings

1.4. Präzision

Mit "Präzision" können Sie die meisten statischen Wettbewerbe simulieren.
Dazu wird ein Multifunktionsziel (MFZ) benötigt.
Dieses Spiel funktioniert nur mit RG-Lasern wie z.B. im RG Light-Point.

1.4. Precision

With "Präzision" (Precision) you can simulate most static competitions.
To do this, a "Multifunktionsziel (MFZ)" (multi-functional target) is required.
This game only works with RG lasers, such as in the RG Light Point.

Precision
–>back
Start
Settings
Results
Delete Results

1.4. Précision

L'option "Präzision (Précision)" permet de simuler la plupart des compétitions statiques.
Pour ce faire, il faut une cible multi-fonctions (MFZ).
Ce jeu ne fonctionne qu'avec des laser RG comme pour le RG Light-Point par exemple.

Score pist-sport
–>retour
Départ
Adjustement
Score
Supprime des résultats

1.4.1 Start

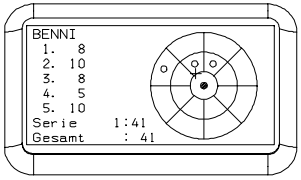
Sie wollen das Spiel "Präzision" aufrufen und haben im Hauptmenü unter Einstellungen das MFZ und den (die) Schützen angemeldet, dann drücken Sie auf Start.
Auf dem Display erscheint rechts die Zielscheibe. Nach dem ersten Schuss wird auf der linken Seite in der ersten Zeile der Schützenname angezeigt.
Die nächsten 5 Zeilen zeigen die Schussnummer und den Ringwert an. Danach folgt die Ringzahl der aktuellen Serie und darunter die bis dahin erzielte Gesamtringzahl. In der Grafik ist der letzte Schuss schwarz ausgelegt. Nach dem zweiten Schuss wird der mittlere Treffpunkt durch ein Kreuz dargestellt.
Wenn zwei oder mehr Schützen gleichzeitig auf das Ziel schießen, werden die Werte des letzten Schützen angezeigt.

1.4.1 Start

You want to call the game "Präzision" (Precision), and once you have registered the multi-functional targets and the shooter(s) under Einstellungen (Settings) in the Hauptmenü (main menu), press start.
The target appears on the right side of the display. After the first shot, the shooter name appears in the first line on the left side of the display.
The next 5 lines show the shot number and the ring value. Afterwards, the ring number of the current series is shown and under this the total ring number (Gesamt) achieved so far. In the graphics, the last shot is shown in black. After the second shot, the centremost hit is shown with a cross.
If there are two or more shooters shooting at the target at the same time, the values of the last shooter are displayed.

1.4.1 Départ

Vous voulez appeler le jeu "Präzision (Précision)" et vous avez annoncé la cible MFZ et le ou les tireur(s) dans le menu principal sous "Einstellungen" (Paramètres); appuyez ensuite sur Start (Départ).
La cible apparaît à droite sur l'écran. Après le premier coup de feu, le nom du tireur s'affiche à gauche en première ligne.
Les 5 lignes suivantes affichent le numéro du tir et la valeur de la zone. Suit le chiffre de la série en cours et son score ; en dessous, le total. Dans la représentation graphique, le dernier tir est en noir. Après le deuxième tir, le point de rencontre est représenté par une croix
Si deux ou plusieurs joueurs tirent en même temps sur la cible, les valeurs du dernier tireur s'affichent.



BENNI
1. 8
2. 10
3. 8
4. 5
5. 10
Serie 1:41
Total 41

BENNI
1. 8
2. 10
3. 8
4. 5
5. 10
Série 1:41
Total 41

1.4.2 Einstellungen

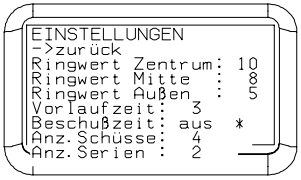
Ringwert
Zentrum: 0-10 (D25mm)
Mitte: 0-10 (D63mm)
Außen: 0-10 (D100mm)
Vorlaufzeit: 0-10 Sekunden
Beschusszeit: 1-300 Sekunden oder "aus"
Anzahl Schüsse (pro Serie): 1-10
Anzahl Serien: 1-12
Wird das Ziel in 10m Entfernung aufgestellt, entspricht das bei einem Treffer ins Zentrum einem Ringwert von 5 auf der Originalscheibe Gewehr 10m.
Für die Scheibe Pistole 10m ergeben sich:
Zentrum: 9
Mitte: 7
Außen: 5

1.4.2 Settings

Ring value
Bulls-eye: 0-10 (D 25 mm)
Middle: 0-10 (D 63 mm)
Outside: 0-10 (D 100 mm)
Lead time: 0-10 seconds
Shooting time: 1-300 seconds or "aus" ("off")
Number of shots (per series): 1-10
Number of series: 1-12
If the target is set up at a distance of 10 m, a hit in the bulls-eye is equivalent to a ring value of 5 on the original 10 m rifle target.
For the 10 m pistol target, this results in:
Bulls-eye: 9
Middle: 7
Outside: 5

1.4.2 Einstellungen (Paramètres)

Valeur de la zone
Mille: 0-10 (D25mm)
Centre: 0-10 (D63mm)
Extérieur: 0-10 (D100mm)
Temps de préparation: 0-10 secondes
Temps de tir: 1-300 secondes ou "arrêt"
Nombre de tirs (par série): 1-10
Nombre de séries): 1-12
Pour une cible placée à une distance de 10m, une touche dans le mille correspond à une valeur 5 pour une cible d'origine Carabine 10 m.
Pour la cible avec pistolet à 10m:
Mille: 9
Centre: 7, Außen (extérieur) : 5.



Settings
–> back
Bulls-eye: 10
Middle: 8
Outside: 5
Lead Time: 3
Shooting time: off
Number of shots: 4
Numbere of series: 2

Paramètres
–> retour
Mille: 10
Centre: 8
Extérieur: 5
Temps de préparation: 3
Temps de tir: arrêt
Nombre de tirs: 4
Nombre de séries: 2

1.4.3 Ergebnisliste

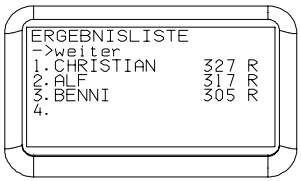
Zeigt die Rangliste der in diesem Durchgang beteiligten Schützen an.
Achtung: Die Rangliste wird bei einem weiteren Durchgang nicht fortgeschrieben.

1.4.3 Result list

Shows the ranking list of the shooters who participated in this round.
Attention: The ranking list is not continued in a further round.

1.4.3 Liste des scores

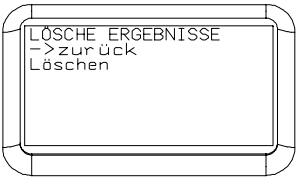
Affiche la liste de classement des participants au tir dans ce tour.
Attention: Pas de poursuite de la liste de classement en cas de tour supplémentaire.



Result list
–> continue
1. Christian 327 R
2. Alf 317 R
3. Benni 305 R

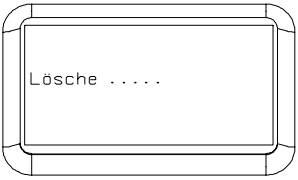
Liste des scores
–> suivant
1. Christian 327 R
2. Alf 317 R
3. Benni 305 R

1.4.4.1 Lösche Ergebnisse



1.4.4.2 Lösche....

Der Menüinhalt "Ergebnisliste" ist gelöscht



1.4.4.1 Delete results

Delete results
–> back
Delete

1.4.4.2 Deleting...

The menu contents of "Ergebnisliste" (result list) are deleted.

Deleting

1.4.4.1 Supprimer scores

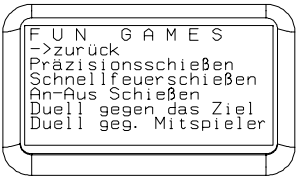
Supprimer scores
–> retour
Supprimer

1.4.4.2 Supprimer....

Suppression du contenu du menu "Ergebnisliste (Liste des scores)".

Supprimer

2.0. FUN GAMES
Schießspiele



Die Spiele 1-3 können auf zwei Arten gespielt werden:

a) Spielsteuerung über Tonfolgen -> Schussgeräusch "Nein"

b) Spielsteuerung durch Sprache und Schussgeräusche -> Schussgeräusch "Ja"

Das Schussgeräusch kann unter Menüpunkt 5.0 ein- oder ausgeschaltet werden.
Die Spiele 4 und 5 werden nur mit Sprachunterstützung gespielt.

2.0. FUN GAMES
Shooting games

FUN GAMES
–> back
Precision shooting
Rapid-fire shooting
On/Off shooting
Duel against the target
Duel against another player

Games 1-3 can be played two ways:

a) Game control via sound sequences -> Schussgeräusch (shooting noise) "Nein" (no)

b) Game control through speech and shooting noises -> Schussgeräusch (shooting noise) "Ja" (yes)

The shooting noise can be activated/deactivated via menu item 5.0.
Games 4 and 5 are only played with speech support.

2.0. FUN GAMES
Jeux de tir

FUN GAMES
–> retour
Tir de précision
Tir rapide
Tir marche-arrêt
Duel contre la cible
Duel contre un joueur

Les jeux 1 à 3 peuvent être joués de deux manières.

a) Commande de jeu par suites de sons -> Schussgeräusch "Nein (bruits de coups de feu : non)"

b) Commande de jeu par langage parlé et bruits de coups de feu -> Schussgeräusch "Ja" (bruits de coups de feu : oui)"

Vous pouvez activer ou désactiver les bruits de coups de feu au point de menu 5.0.
Les jeux 4 et 5 ne se jouent qu'avec un support parlé.

2.0.1 Präzisionsschiessen:

a) Spielsteuerung über Tonfolgen
Nach dem Einschalten des Ziels ertönt ein Kontrollton als Startzeichen. Ein Treffer wird durch eine Tonfolge und durch aufleuchten des grünen Lichts angezeigt. Nach drei Sekunden erlischt das Licht, das Ziel kann wieder beschossen werden.
Nach 20 Treffern kommt eine dreimalige Wiederholung der Tonfolge. Nun folgt eine 20 Sekunden Pause, danach gibt ein Kontrollton das Ziel wieder frei für die nächsten 20 Treffer.

b) Spielsteuerung über Sprache und Geräusche
Nach dem Einschalten des Ziels kommt die Ansage **"go"** als Startzeichen.
Ein Treffer wird durch ein **"Schussgeräusch"** und durch aufleuchten des grünen Lichts angezeigt. Nach drei Sekunden erlischt das Licht, das Ziel kann wieder beschossen werden.
Nach 20 Treffern wird der Schütze mit Applaus belohnt.
Nun folgt eine 20 Sekunden Pause, danach kommt die Ansage **"go"** für die nächsten 20 Treffer.

Das Präzisionsschiessen bietet z.B. einem Trainer die Möglichkeit durch Schusszahleingabe am RG Laser (z.B. RG Light-Point) die Trainingsfortschritte seiner Gruppe zu kontrollieren und durch andere Zielschablonen den Schwierigkeitsgrad zu verändern.

2.0.1 Precision shooting:

a) Game control via sound sequences
After activating the target, a control sound beeps as a start signal.
A hit is indicated by a sound sequence and the lit-up green LED.
After three seconds, the light goes out and the target can be shot at again.
After 20 hits, the sound sequence repeats three times.
Now there is a 20-second pause, after which there's a control beep, enabling the target for the next 20 hits.

b) Game control via speech and noises
After the target is activated, **"go"** is announced as a start signal.
A hit is indicated by a **"shooting noise"** and the lit-up green LED.
After three seconds, the light goes out and the target can be shot at again.
After 20 hits, the shooter is rewarded with applause.
Now there is a 20-second pause, after which **"go"** is announced for the next 20 hits.

Präzisionsschiessen (precision shooting) offers the trainer the option of monitoring the training progress of his group by means of the shot number input on the RG Laser (e.g. RG Light-Point) and to change the degree of difficulty by using other target patterns.

2.0.1 Tir de précision:

a) Commande de jeu par suite de sons
Après activation de la cible, un son de contrôle signale le départ.
Chaque touche est signalée par une suite de sons et par l'allumage du témoin lumineux vert. Au bout de trois secondes, le témoin lumineux s'éteint, vous pouvez de nouveau tirer sur la cible.
Après 20 touches, la suite de sons retentit trois fois.
Il s'ensuit une pause de 20 secondes, puis un son de contrôle valide la cible pour les 20 prochaines touches.

b) Commande de jeu par langage parlé et bruitage
Après activation de la cible, le message sonore **"go"** donne le signal de départ.
Chaque touche est indiquée par un **"Bruit de coup de feu"** et par l'allumage du témoin lumineux vert.
Au bout de trois secondes, le témoin lumineux s'éteint, vous pouvez de nouveau tirer sur la cible. Au bout de 20 touches, le tireur est récompensé par des applaudissements.
Il s'ensuit une pause de 20 secondes, puis le message **"go"** donne le signal de départ pour les 20 prochaines touches.

Le tir de précision permet par ex. à un entraîneur d'évaluer les progrès de son groupe par la saisie du nombre de coups de feu sur le laser RG (par ex. RG Light-Point) et de changer le niveau de difficulté avec d'autres tailles de cibles.

2.0.2 Schnellfeuerschiessen:

a) Spielsteuerung über Tonfolgen
Nach dem Einschalten des Ziels ertönt ein Kontrollton als Startzeichen. Ein Treffer wird durch einen kurzen Ton und durch aufblitzen des grünen Lichts angezeigt. Dadurch sind sehr schnelle Schussfolgen (max.7/ Sekunde) möglich.

b) Spielsteuerung über Sprache und Geräusche
Nach dem Einschalten des Ziels kommt die Ansage **"go"** als Startzeichen.
Ein Treffer wird durch ein **"Schussgeräusch"** und durch aufblitzen des grünen Lichts angezeigt.
Schnell hintereinander angebrachte Treffer lösen jedes Mal ein neues Schussgeräusch aus und überlagern das vorherige. Dadurch sind sehr schnelle Schussfolgen (max.7/Sekunde) möglich.

2.0.2 Rapid-fire shooting:

a) Game control via sound sequences
After activating the target, a control sound beeps as a start signal.
A hit is indicated by a short sound and the flash of the green LED.
This makes very fast shot sequences (max. 7/second) possible.

b) Game control via speech and noises
After the target is activated, **"go"** is announced as a start signal.
A hit is indicated by a **"shooting noise"** and the flash of the green LED.
Fast, consecutive hits trigger a shooting noise every time, and superimpose the previous one. This makes very fast shot sequences (max. 7/second) possible.

2.0.2 Tir rapide

a) Commande de jeu par suite de sons
Après activation de la cible, un son de contrôle signale le départ.
Chaque touche est signalée par un court signal sonore et l'allumage bref du témoin lumineux vert. Ce qui autorise une succession très rapide de tirs (max.7/seconde).

b) Commande de jeu par langage parlé et bruitage
Après activation de la cible, le message sonore **"go"** donne le signal de départ.
Chaque touche est indiquée par un **"Bruit de coup de feu"** et par l'allumage bref du témoin lumineux vert.
De rapides touches successives déclenchent à chaque fois un bruit de coups de feu chevauchant le précédent. Ce qui autorise une succession très rapide de tirs (max.7/seconde).

2.0.3 An-Aus Schiessen

a) Spielsteuerung über Tonfolgen
Nach dem Einschalten des Ziels ertönt ein Kontrollton als Startzeichen.
Das grüne Licht ist an.
Die einzelnen Treffer werden durch zwei verschiedene Töne und durch den Wechsel des grünen Lichts zwischen an-aus dargestellt und unterschieden.

b) Spielsteuerung über Sprache und Geräusche
Nach dem Einschalten des Ziels kommt die Ansage **"go"** als Startzeichen.
Das grüne Licht ist an.
Die einzelnen Treffer werden durch zwei verschiedene Schussgeräusche und durch den Wechsel des grünen Lichts zwischen an–aus dargestellt und unterschieden.

2.0.3 On/Off shooting

a) Game control via sound sequences
After activating the target, a control sound beeps as a start signal.
The green light is on.
The individual hits are distinguished by two different sounds and switching the green light on and off.

b) Game control via speech and noises
After the target is activated, **"go"** is announced as a start signal.
The green light is on.
The individual hits are distinguished and represented by two different shooting sounds and the green light switching on and off.

2.0.3 Tir marche-arrêt

a) Commande de jeu par suite de sons
Après activation de la cible, un son de contrôle signale le départ.
Le témoin lumineux vert est allumé.
Chaque touche est représentée et différenciée par deux sons différents et par le changement du témoin lumineux vert qui s'allume et s'éteint.

b) Commande de jeu par langage parlé et bruitage
Après activation de la cible, le message sonore **"go"** donne le signal de départ.
Le témoin lumineux vert est allumé.
Chaque touche est représentée et différenciée par deux coups de feu différents et par le changement du témoin lumineux vert qui s'allume et s'éteint.

2.0.4 Duell gegen das Ziel

Zweck des Spiels ist es, schneller zu sein als ein imaginärer Gegner und diesem möglichst schnell einen Treffer zu verpassen. Die Zeit dazu ist festgelegt auf drei Sekunden in der ein Schütze einen Schuss oder wenn erforderlich mehrere Schüsse abgegeben kann. Der Schwierigkeitsgrad kann über Zielschablonen geändert werden.
Das Spiel endet, wenn der Schütze zehnmal getroffen oder dreimal verfehlt hat.

Nach dem Einschalten bleibt das Ziel inaktiv. Die Ansage kommt: **"shoot to start"**
Der Schütze startet das Duell von seinem Standort aus, indem er einen Treffer setzt, das Ziel quittiert das durch einen Ton. Nun folgt eine Pause von 5 Sekunden in welcher der Schütze seine Position einnehmen kann.

Nach den fünf Sekunden gibt das Ziel durch die Ansage **"ready"** den Start frei.

Gesteuert durch einen Zufallsgenerator kommt innerhalb der nächsten Sekunden ein kurzer Signalton und das grüne Licht geht für drei Sekunden an.
Das Ziel kann in der Zeit beschossen werden.
– Trifft der Schütze in der vorgegebenen Zeit, wird das durch das Ziel mit einem Schussgeräusch und erlöschen des grünen Lichts quittiert.
– Trifft er jedoch nicht, wird der "Miss" durch ein **"Lachen"** quittiert.

2.0.4 Duel against the target

The purpose of the game is to be faster than an imaginary opponent and to hit him as quickly as possible. The time is fixed at three seconds during which a shooter can fire a shot, or, if necessary, several shots. The degree of difficulty can be changed by using different target patterns.
The game is over when the shooter has hit ten times or missed three times.

After switching on, the target remains inactive. The following announcement comes: **"Shoot to start"**
The shooter starts the duel from where he's standing by hitting the target. The target confirms this with a beep. A 5-second pause follows, in which the shooter can get into position.

After these five seconds, the target enables the start by announcing **"Ready"**.
Controlled by a random generator, within the next few seconds there is a short beep and the green light goes on for three seconds.
The target can be shot at during this time.
– If the shooter hits in the specified time, the target confirms this with a shooting noise and the green light goes out.
– But if the shooter doesn't hit, the "miss" is indicated by a **"laugh"**.

2.0.4 Duel contre la cible

Le but du jeu est d'être plus rapide qu'un ennemi imaginaire et de le toucher le plus rapidement possible. Le temps pour ce faire est fixé à trois secondes pendant lequel un tireur peut tirer une ou plusieurs fois si nécessaire. Vous pouvez changer le niveau de difficulté avec la taille de la cible.
La partie s'arrête lorsque le tireur a touché 10 fois ou manqué trois fois la cible.

Après enclenchement, la cible reste inactive. Le message suivant retentit : **"shoot to start"**
Le tireur commence le duel en tirant de son poste ; dès qu'il touche la cible, la touche est indiquée par un signal sonore. Il s'ensuit une pause de 5 secondes pendant laquelle le tireur peut prendre position.

Au bout des cinq secondes, le tireur peut reprendre le tir avec le message sonore **"ready"**.

Un générateur aléatoire émet dans les secondes qui suivent un bref signal sonore et le témoin lumineux vert s'allume pendant trois secondes.
Pendant ce temps, le joueur peut tirer.
–Si le tireur touche pendant la durée définie, la touche est confirmée par un bruit de coup de feu et l'extinction du témoin lumineux vert par la cible.
– S'il loupe la cible, un **rire** retentit, et confirme le loupé.

In beiden Fällen erfolgt danach automatisch der Start der nächsten Sequenz.
Die Rückmeldungen an den Schützen bei Treffer oder Nichttreffer bleiben gleich.
Beim zehnten Treffer bekommt er als Erfolgsmeldung einen Applaus zugesprochen.
Beim dritten Fehlschuss im Verlauf der Serie reagiert das Ziel mit einem **"game over"** und dem schon oben erwähnten hämischen lachen.
Beispiele:
Hat der Schütze sieben Treffer und verfehlt dann das Ziel zum dritten Mal, ist das Spiel für ihn verloren.
Hat der Schütze zwei Fehlschüsse und trifft danach zehn mal in Folge, beendet er das Spiel als Sieger.

Nachdem ein Spiel geendet hat, wird der Schütze durch die Aufforderung **"shoot to start"** aufgefordert, das Spiel durch einen Treffer neu zu starten.

In both cases, the start of the next sequence starts automatically.
The confirmation responses to the shooter remain the same for hits or misses.
After the tenth hit, the shooter gets applause to signal his success.
After missing for the third time within the course of the series, the target reacts by saying **"game over"** followed by the same gloating laugh as before.
Examples:
If the shooter has seven hits and then misses the target for the third time, the game is over for him.
If the shooter has two misses and then hits ten times in a row, he ends the game as the winner.

After a game has ended, the shooter is prompted to restart the game with a hit with the command **"Shoot to start".**

Dans les deux cas, la prochaine séquence repart automatiquement.
Les messages d'information envoyés au tireur en cas de touche ou de loupé sont les mêmes.
A la dixième touche, le joueur est récompensé par des applaudissements.
Au troisième loupé de la série, la cible réagit avec un **"game over"** et le rire mentionné ci-dessus.
Exemples :
Si le tireur a touché sept fois la cible et la manque ensuite pour la troisième fois, la partie est perdue.
Si le tireur manque deux fois la cible, mais la touche ensuite 10 fois d'affilée, il termine la partie en vainqueur.

Lorsque la partie est terminée, le tireur est invité par le message **"shoot to start"** à recommencer une partie en touchant la cible.

2.0.5 Duell gegen einen Mitspieler

(ist nur mit zwei RG-Lasern möglich)
Bei dem Spiel treten zwei Schützen mit zwei Waffen gleichzeitig gegeneinander an.
Zweck des Spiels ist es, schneller zu sein als der Gegner und als erster einen Treffer auf das Ziel zu setzen.
Beide Schützen können einen oder wenn erforderlich mehrere Schüsse abgeben. Ein besonderer Reiz wird erzielt durch die Eingabe einer begrenzten Schusszahl welche die Magazinkapazität von einer Pistole oder einen Trommelrevolver simulieren.
Siehe dazu in der Anleitung des RG Lasers den Abschnitt Tasterbedienung.
Der Schwierigkeitsgrad kann auch über Zielschablonen geändert werden.

Spielsteuerung nur über Sprache und Geräusche:
Nach dem Einschalten kommt die Aufforderung:
"player one, shoot to start".
Als erstes meldet sich also einer der Spieler mit einem Schuss bei dem Ziel an. Dieses quittiert den Schuss der ersten Waffe mit der Ansage **"player one"** für Spieler 1.
Darauf folgt die zweite Aufforderung: **"player two, shoot to start"**.
Dem Schuss aus der zweiten Waffe folgt ein

2.0.5 Duel against another player

(is only possible with two RG lasers)
In this game, two shooters with two weapons compete against each other at the same time.
The purpose of the game is to be faster than the opponent and to be the first one to hit the target.
Both shooters can fire one or, if necessary, several shots. It becomes especially suspenseful if a limited number of shots is entered, which simulates the magazine capacity of a pistol or drum revolver. See also the instructions of the RG laser in the section on button operation.
The degree of difficulty can also be changed by using different target patterns.

Game control only via speech and noises:
After switching on, the following command is heard:
"Player one, shoot to start".
So, one of the players shoots at the target to indicate he is player one. The target confirms the shot of the first weapon by saying **"Player one"**.
After that comes the second command:
"Player two, shoot to start".
After the shot from the second weapon, the target announces

2.0.5 Duel contre un joueur

(uniquement possible avec deux laser RG)
Dans cette partie, deux tireurs équipés de deux armes s'affrontent en même temps.
Le but du jeu est d'être plus rapide que l'adversaire et de toucher la cible le premier.
Les deux tireurs peuvent tirer une ou plusieurs fois si nécessaire. L'intérêt particulier réside dans la programmation d'un nombre limité de coups simulant le magasin d'un pistolet ou d'un revolver à barillet. Veuillez pour ce faire, vous reporter aux instructions du laser RG au paragraphe Commande des boutons (Tasterbedienung).
Vous pouvez également modifier le niveau de difficulté avec la taille de la cible.

Commande de jeu par langage parlé et bruitage seulement.
Après enclenchement, le message suivant invite le 1er joueur à tirer :
"player one, shoot to start".
L'un des joueurs s'annonce en tirant sur la cible, ce qui confirme le tir de la première arme avec le message **"player one"** pour le joueur 1.
Le message est suivi de la deuxième invitation :
"player two, shoot to start",
suivi du tir de la deuxième arme confirmé par un.

”player two” für Schütze 2.
Durch die Kodierung der Röhm Laser kann das Ziel die beiden Waffen unterscheiden und behält diese Zuordnung über das ganze Spiel.

Nach der Anmeldung folgt eine Pause von 5 Sekunden in der die Schützen ihre Positionen einnehmen.
Nach den fünf Sekunden gibt das Ziel durch die Ansage **”ready”** den Start frei.
Gesteuert durch einen Zufallsgenerator kommt innerhalb der nächsten Sekunden ein kurzer Signalton und das grüne Licht geht für drei Sekunden an.
Das Ziel kann beschossen werden.
Der Schütze mit dem ersten Treffer wird angezeigt mit der Ansage: **”the winner is player one (two)** und wird zusätzlich mit Applaus belohnt.
Nach 5 Sekunden kommt wieder die Ansage **”ready”** und das nächste Duell startet.

”Player two”.
The target distinguishes the two weapons by means of the Röhm Laser coding, and the weapon allocation is maintained during the entire game.

After the registration, there is a 5 second pause in which the shooters can get into position.
After these five seconds, the target enables the start by announcing **”Ready”**.
Controlled by a random generator, within the next few seconds there is a short beep and the green light goes on for three seconds.
The target can be shot at. The shooter with the first hit is indicated with the announcement: ”The winner is player one (two)” and is additionally rewarded with applause.
After 5 seconds, the target says **”Ready”** and the next duel begins.

”player two” pour tireur 2.
Le codage du laser Röhm permet à la cible de différencier les deux armes et de conserver cette affectation tout le long de la partie.

L’annonce est suivie d’une pause de 5 secondes pendant laquelle les tireurs prennent leurs positions.
Au bout des cinq secondes, le tireur peut reprendre le tir avec le message sonore **”ready”.**
Un générateur aléatoire émet dans les secondes qui suivent un bref signal sonore et le témoin lumineux vert s’allume pendant trois secondes.
Les joueurs peuvent ensuite tirer. Le tireur touchant la cible le premier est signalé par le message : **”the winner is player one (two)** et il est récompensé par des applaudissements.
5 secondes plus tard, nouveau message **”ready”** : le duel suivant commence.

3.0 DART

Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 44.

3.0 DARTS

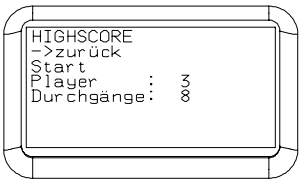
The description of this discipline can be found on page 44.

3.0 DART

Vous trouverez la description de cette discipline en page 44.

3.1.0 Highscore

Start: Das MFZ wird zum Beschuss freigegeben.
Player: Anzahl der teilnehmenden Schützen (1-16)
Durchgänge: Anzahl der Runden (1-10)



3.1.0 Highscore

Start: The multi-functional target is enabled for being shot at.
Players: Number of participating shooters (1-16)
Durchgänge (rounds): Number of rounds (1-10)

HIGHSCORE
–> back
Start
Player: 3
Rounds: 8

3.1.0 Highscore

Start (Départ) : autorisation de tirer sur la cible MFZ.
Player (Joueur) : nombre de participants à la partie (1 à 16)
Durchgänge (Tours) : nombre de tours (1-10)

HIGHSCORE
–> retour
Départ
Joueur: 3
Tours: 8

3.1.1

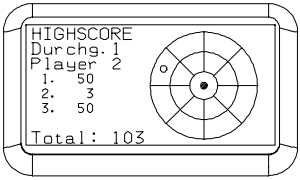
Nach dem Start erscheint die Anzeige des ersten Schützen.
Nach jedem Treffer wird die erzielte Punktzahl angezeigt.
Die Gesamtpunktzahl erscheint als Total nach 3 Treffern oder nach Abbruch durch betätigen des Menüknopfs. Nach drei Treffern oder Abbruch folgt der nächste Schütze.

3.1.1

After the start, the display of the first shooter appears.
After every hit, the number of points is displayed. The total number of points appears after 3 hits or after cancelling by pressing the menu button.
The next shooter follows after three hits or cancelling.

3.1.1

Au démarrage, s’affiche le premier tireur. Après chaque touche, le score obtenu s’affiche.
Le score apparaît comme total après 3 touches
ou après interruption en actionnant le bouton du menu.
Après trois touches ou annulation, c’est au tour du tireur suivant.



HIGHSCORE
Round: 1
Player: 2

HIGHSCORE
Tours: 1
Joueur: 2

3.1.2

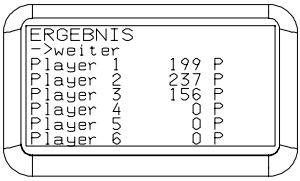
Am Ende des Durchgangs erscheint sofort das aktuelle Ergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Gesamtpunktzahl angezeigt.
Mit dem Druck auf "-> weiter" startet sofort der nächste Durchgang.
Mit dem Druck auf "zurück" wird das aktuelle Spiel abgebrochen.

3.1.2

At the end of the round, the current result is displayed immediately.
Here, the total number of points is displayed next to the name of the shooter.
By pressing "-> weiter" (continue) the next round is started immediately.
The current game is terminated by pressing "zurück" (back).

3.1.2

A la fin du tour, le score s'affiche de suite.
Le score total s'affiche derrière le nom du tireur.
Appuyer sur "-> weiter (suivant)" pour lancer tout de suite le tour suivant.
Appuyer sur "zurück (retour)" pour interrompre la partie en cours.



RESULT
-> continue
Player 1 199 P
Player 2 237 P
Player 3 156 P

SCORE
-> suivant
Player 1 199 P
Player 2 237 P
Player 3 156 P

3.1.3

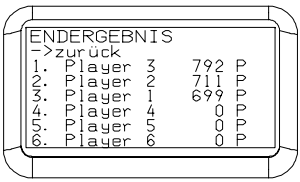
Nach Abschluss der voreingestellten Durchgänge erscheint nach Druck auf "-> weiter".
das Endergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen die Gesamtpunktzahl angezeigt.
Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Punktzahl erstellt.

3.1.3

After the pre-set rounds are completed, the final result appears after pressing on "-> weiter" (continue).
Here, the total number of points is always displayed after the shooter's name.
In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to the number of points.

3.1.3

Lorsque les tours programmés sont terminés, appuyer sur "-> weiter (suivant)" : le score final apparaît.
Le score total s'affiche derrière le nom
S'il y a plusieurs tireurs, une liste de classement est automatiquement créée en fonction des scores.



TOTAL RESULT
-> back
Player 3 792 P
Player 2 711 P
Player 1 699 P

SCORE TOTAL
-> retour
Player 3 792 P
Player 2 711 P
Player 1 699 P

3.1.4

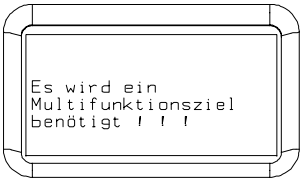
Mögliche Fehlermeldung nach dem Start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!".
Stellen Sie sicher, dass ein Multifunktionsziel eingeschaltet zur Verfügung steht.

3.1.4

Potential error message after the start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!" ("A multi-functional target is required!!!").
Make sure that an activated multi-functional target is available.

3.1.4

Message d'erreur éventuel après le départ : "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!"(Cible multifonctions MFZ requise !!!)
Vérifiez que vous disposez d'une cible multifonctions.



A multi – functional target is required!!!

Cible multifonctions MFZ requise !!!

3.2.0 01-Spiele

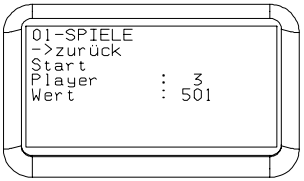
Start: Das MFZ wird zum Beschuss freigegeben.
Player: Anzahl der teilnehmenden Schützen (1-16)
Wert: Anzahl der Punkte, die abgebaut werden müssen (101/201/.../901)

3.2.0 01 Games

Start: The multi-functional target is enabled for being shot at.
Players: Number of participating shooters (1-16)
Wert (value): Number of points which must be "worked off" (101/201/.../901)

3.2.0 Jeux 01

Start (Départ) : autorisation de tirer sur la cible MFZ.
Player (Joueur) : nombre de participants à la partie (1 à 16)
Wert (Valeur) : Nombre de points devant être résorbés (101/201/.../901)



01-GAMES
– > back
Start
Player: 3
Value: 501

JEUX 01
– > retour
Joueur: 3
Valeur: 501

3.2.1

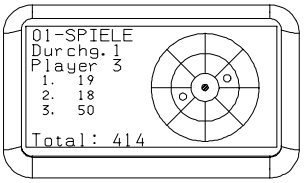
Nach dem Start erscheint die Anzeige des ersten Schützen.
Nach jedem Treffer wird die erzielte Punktzahl angezeigt.
Die Gesamtpunktzahl wird dem voreingestellten Wert abgezogen.
Die Gesamtpunktzahl erscheint als Total nach 3 Treffern
oder nach Abbruch durch betätigen des Menüknopfs.
Nach drei Treffern oder Abbruch folgt der nächste Schütze.

3.2.1

After the start, the display of the first shooter appears.
After every hit, the number of points is displayed.
The total number of points is subtracted from the pre-set value.
The total number of points appears as a total after 3 hits
or after cancelling by pressing the menu button.
The next shooter follows after three hits or cancelling.

3.2.1

Au démarrage, le premier tireur s'affiche.
Après chaque touche, le score obtenu s'affiche.
Le score total est soustrait de la valeur précédemment paramétrée.
Ce score apparaît comme total après 3 touches
ou après interruption de la partie en actionnant le bouton du menu.
Après trois touches ou annulation, c'est au tour du tireur suivant.



01-GAMES
Round 1
Player 3

JEUX 01
Tours: 1
Joueur: 3

3.2.2

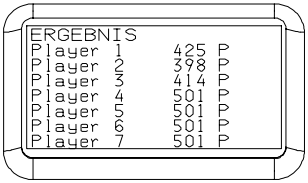
Am Ende des Durchgangs erscheint sofort das aktuelle Ergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Gesamtpunktzahl angezeigt.
Mit dem Druck auf "-> weiter" startet sofort der nächste Durchgang.
Mit dem Druck auf "-> zurück" wird das aktuelle Spiel abgebrochen.

3.2.2

At the end of the round, the current result appears immediately.
Here, the total number of points is displayed next to the name of the shooter.
By pressing "-> weiter" (continue) the next round is started immediately. The current game is terminated by pressing "zurück" (back).

3.2.2

A la fin du tour, le résultat en cours s'affiche de suite.
Le score total s'affiche derrière le nom du tireur.
Appuyer sur "-> weiter (suivant)" pour lancer tout de suite le tour suivant.
Appuyer sur "-> zurück (retour)" pour interrompre la partie en cours.



RESULT

Player 1	425 P
Player 2	398 P
Player 3	414 P
Player 4	501 P

SCORE

Player 1	425 P
Player 2	398 P
Player 3	414 P
Player 4	501 P

3.2.3

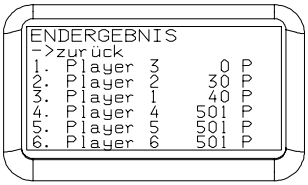
Erreicht ein Schütze den Wert 0, erscheint nach Druck auf "weiter" das Endergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen des Gewinners eine 0 angezeigt.
Bei allen anderen Schützen erscheint die Restpunktzahl.
Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Restpunktzahl erstellt.

3.2.3

Once a shooter reaches 0, the final result appears after pressing "weiter" (continue).
Here, a 0 is displayed after the name of the winner.
For all other shooters, their remaining points appear next to their names.
In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to the number of remaining points.

3.2.3

Lorsqu'un tireur a atteint la valeur 0, appuyer sur "weiter (suivant)" pour afficher le score final.
Un 0 s'affiche alors derrière le nom du gagnant.
Pour les autres joueurs, les points restants s'affiche.
S'il y a plusieurs tireurs, un classement est automatiquement créé en fonction des points restants.



TOTAL RESULT
– –> back

Player 3	0 P
Player 2	30 P
Player 1	40 P
Player 4	501 P

SCORE TOTAL
–> retour

Player 3	0 P
Player 2	30 P
Player 1	40 P
Player 4	501 P

3.2.4

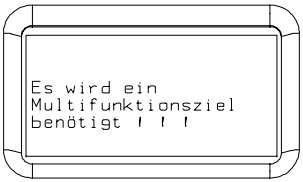
Mögliche Fehlermeldung nach dem Start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!".
Stellen Sie sicher, dass ein Multifunktionsziel eingeschaltet zur Verfügung steht.

3.2.4

Potential error message after the start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!" ("A multi-functional target is required!!!").
Make sure that an activated multi-functional target is available.

3.2.4

Message d'erreur éventuel après le départ : "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!"(Cible multifonctions MFZ requise !!!)
Vérifiez que vous disposez d'une cible multifonctions.



A multi–functional target is required!!!

Cible multifonctions MFZ requise !!!

3.3.0 Cricket

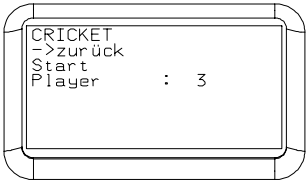
Start: Das MFZ wird zum Beschuss freigegeben.
Player: Anzahl der teilnehmenden Schützen (1–16)

3.3.0 Cricket

Start: The multi-functional target is enabled for being shot at.
Players: Number of participating shooters (1–16)

3.3.0 Cricket

Start (Départ) : autorisation de tirer sur la cible MFZ.
Player (Joueur) : nombre de participants à la partie (1 à 16)



CRICKET
–> back
Start
Player: 3

CRICKET
–> retour
Départ
Joueur: 3

3.3.1

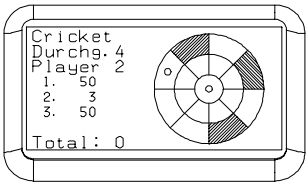
Nach dem Start erscheint die Anzeige des ersten Schützen.
Nach jedem Treffer wird die erzielte Punktzahl angezeigt.
Im rechten Schaubild wird eine Gesamtübersicht der Treffer auf den Zahlenfeldern grafisch angezeigt.
Ein heller Punkt in einem Zahlenfeld entspricht 1x Treffer auf dieses Feld
Ein dunkler Punkt in einem Zahlenfeld entspricht 2x Treffer auf dieses Feld.
Ein hell schraffiertes Zahlenfeld bedeutet 3x Treffer auf dieses Feld.
Der jeweils aktuelle Schütze kann auf diesem Feld Punkte erzielen.
Ein dunkel schraffiertes Zahlenfeld bedeutet, dass alle Spieler dieses Feld 3x getroffen haben.
Auf den dunkel schraffierten Felder kann nicht mehr gepunktet werden.
Die Gesamtpunktzahl erscheint als Total (gem. Spielbeschreibung) nach 3 Treffern auf das Ziel
oder nach Abbruch durch betätigen des Menüknopfs.
Nach drei Treffern oder Abbruch folgt der nächste Schütze.

3.3.1

After the start, the display of the first shooter appears.
After every hit, the number of points is displayed.
In the graphics on the right, a total overview of the hits is displayed graphically on the number fields.
A light point in a number field is equivalent to one hit in this field.
A dark point in a number field is equivalent to two hits in this field.
A lightly shaded number field indicates 3 hits on this field.
The respectively current shooter can win points on this field.
A darkly shaded number field means that all players have hit this field 3x.
No more points can be won on darkly shaded fields.
The total number of points appear (according to the game description) after 3 hits on the target or after cancelling by pressing the menu button.
The next shooter follows after three hits or cancelling.

3.3.1

Au démarrage, s'affiche le premier tireur.
Après chaque touche, le score obtenu s'affiche.
La partie droite de l'image affiche un aperçu général des touches sur les zones de la cible.
Un rond blanc dans une zone correspond à 1x touche dans ce champ.
Un rond noir dans une zone correspond à 2x touches dans ce champ.
Une zone de couleur claire correspond à 3x touches dans ce champ.
Le tireur en jeu peut cibler des points sur ce champ.
Une zone grisée signifie que tous les joueurs ont touché ce champ 3x.
On ne peut plus marquer de points dans un champ grisé.
Le score apparaît comme total (conformément à la description du jeu) après 3 touches sur la cible
ou après une interruption avec le bouton du menu.
Après trois touches ou annulation, c'est au tour du tireur suivant.

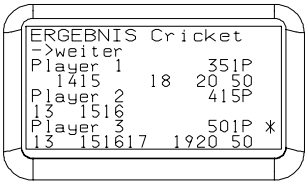


CRICKET
Round: 4
Player: 2

CRICKET
Tours: 4
Joueur: 2

3.3.2

Am Ende des Durchgangs erscheint sofort das aktuelle Ergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Gesamtpunktzahl angezeigt.
Hinter dem momentan führenden Schützen erscheint zusätzlich ein Stern. Unter dem Schützen sind alle Zahlen aufgeführt, die bereits 3x getroffen wurden.
Mit dem Druck auf "-> weiter" startet sofort der nächste Durchgang.
Mit dem Druck auf "-> zurück" wird das aktuelle Spiel abgebrochen.



3.3.2

At the end of the round, the current result appears immediately.
Here, the total number of points is displayed next to the name of the shooter.
A star also appears next to the currently leading shooter. Under the shooter, all numbers are listed which were already hit 3x.
By pressing "-> weiter" (continue) the next round is started immediately.
The current game is terminated by pressing "zurück" (back).

RESULT CRICKET
-> continue

Player 1:		351 P
1415	18	20 50

3.3.2

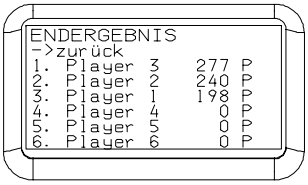
A la fin du tour, le résultat en cours s'affiche de suite.
Le score total s'affiche derrière le nom du tireur.
Le meneur de la partie en cours est signalé par une étoile. Sous le tireur sont listés toutes les zones ayant déjà été touchées 3x.
Appuyer sur "-> weiter (suivant)" pour lancer tout de suite le tour suivant.
Appuyer sur "-> zurück (retour)" pour interrompre la partie en cours.

SCORE CRICKET
-> suivant

Joueur 1:		351 P
1415	18	20 50

3.3.3

Werden alle Zahlenfelder von einem Schützen 3x getroffen und hat dieser die höchste Gesamtpunktzahl, erscheint das Endergebnis.
Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Punktzahl erstellt.



3.3.3

If all number fields are hit by a shooter 3x and this shooter has the highest total number of points, the final result (Endergebnis) is displayed.
In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to the number of points.

TOTAL RESULT
-> back

1. Player 3	277 P
2. Player 2	240 P
3. Player 1	198 P
4. Player 4	0 P

3.3.3

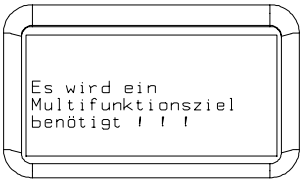
Si un tireur touche 3x toutes les zones et atteint le score total le plus élevé, le score final s'affiche.
S'il y a plusieurs tireurs, une liste de classement est automatiquement créée en fonction des scores.

SCORE TOTAL
-> retour

1. Joueur 3	277 P
2. Joueur 2	240 P
3. Joueur 1	198 P
4. Joueur 4	0 P

3.3.4

Mögliche Fehlermeldung nach dem Start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!".
Stellen Sie sicher, dass ein Multifunktionsziel eingeschaltet zur Verfügung steht.



3.3.4

Potential error message after the start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!" ("A multi-functional target is required!!!").
Make sure that an activated multi-functional target is available.

A multi-functional target is required!!!

3.3.4

Message d'erreur éventuel après le départ : "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!"(Cible multifonctions MFZ requise !!!)
Vérifiez que vous disposez d'une cible multifonctions.

Cible multifonctions MFZ requise !!!

3.4.0 Fuchsjagd

Start: Das MFZ wird zum Beschuss freigegeben.
Bonus Fuchs: individueller Vorsprung des Fuchses (0-100)
Jäger: Anzahl der teilnehmenden Jäger (1-15)
Durchgänge: Anzahl an Runden (1-10).

3.4.0 Fox hunt

Start: The multi-functional target is enabled for being shot at.
Bonus Fuchs (Bonus fox): individual fox "head-start" (0-100)
Jäger (Hunter): Number of participating hunters (1-15)
Durchgänge (rounds): Number of rounds (1-10).

FOX HUNT
–> back
Start

Bonus Fox:	50
Hunter:	3
Rounds:	8

3.4.0 Chasse au renard

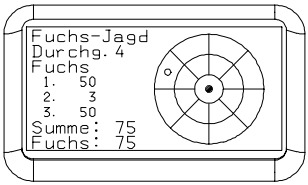
Start (Départ) : autorisation de tirer sur la cible MFZ.
Bonus Fuchs (Bonus du renard) : avance individuelle du renard (0-100)
Jäger (Chasseur) : nombre de chasseurs participants (1 à 15)
Durchgänge (Tours) : nombre de tours (1-10).

CHASSE AU RENARD
–> retour
Départ

Bonus du renard:	50
Chasseur:	3
Tours:	8

3.4.1 a

Nach dem Start erscheint die Anzeige des Fuchses. Nach jedem Treffer wird die erzielte Punktzahl angezeigt.
Die Gesamtpunktzahl erscheint als Total nach 3 Treffern oder nach Abbruch durch betätigen des Menüknopfs.
Nach drei Treffern oder Abbruch folgt der erste Jäger.



3.4.1 a

After the start, the display of the fox appears.
After every hit, the number of points is displayed. The total number of points appears as a total after 3 hits or after cancelling by pressing the menu button.
The first hunter follows after three hits or cancelling.

Fox hunt
Round: 4
Fox
1. 50
2. 3
3. 50
Total: 75
Fox: 75

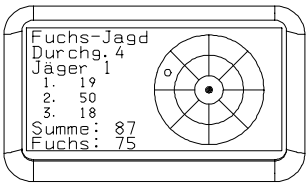
3.4.1 a

Au démarrage, le renard s'affiche. Après chaque touche, le score obtenu s'affiche. Ce score apparaît comme total après 3 touches ou après interruption de la partie en actionnant le bouton du menu.
Après trois touches ou annulation, le premier chasseur suit.

Chasse au renard
Tour: 4
Renard
1. 50
2. 3
3. 50
Totale: 75
Renard: 75

3.4.1 b

Nach jedem Treffer wird die erzielte Punktzahl angezeigt.
Die Gesamtpunktzahl erscheint als Total nach 3 Treffern
oder nach Abbruch durch betätigen des Menüknopfs. Nach drei Treffern oder Abbruch folgt der nächste Jäger. Des weiteren ist die Gesamtpunktzahl des Fuchses für den Jäger ersichtlich.



3.4.1 b

After every hit, the number of points won is displayed. The total number of points appears as a total after 3 hits or after cancelling by pressing the menu button.
The next hunter follows after three hits or cancelling.
In addition, the hunter can see the total number of points of the fox.

Fox hunt
Round: 4
Hunter 1
1. 19
2. 50
3. 18
Total: 87
Fox: 75

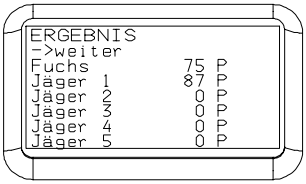
3.4.1 b

Après chaque touche, le score ciblé s'affiche.
Ce score apparaît comme total après 3 touches
ou après interruption de la partie en actionnant le bouton du menu.
Après trois touches ou annulation, c'est au tour du chasseur suivant.
Le chasseur peut voir le score total du renard.

Chasse au renard
Tour: 4
Chasseur
1. 19
2. 50
3. 18
Totale: 87
Renard: 75

3.4.2

Am Ende des Durchgangs erscheint sofort das aktuelle Ergebnis.
Dabei wird hinter dem Namen des Schützen die Gesamtpunktzahl angezeigt.
Mit dem Druck auf "-> weiter" startet sofort der nächste Durchgang.
Mit dem Druck auf "-> zurück" wird das aktuelle Spiel abgebrochen.



3.4.2

At the end of the round, the current result appears immediately.
Here, the total number of points is displayed next to the name of the shooter.
By pressing "-> weiter" (continue) the next round is started immediately.
The current game is terminated by pressing "zurück" (back).

RESULT
–> forward

Fox:	75 P
Hunter 1:	87 P
Hunter 2:	0 P

3.4.2

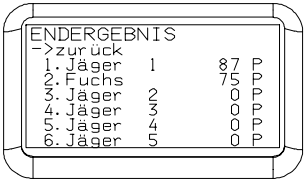
A la fin du tour, le résultat en cours s'affiche de suite.
Le score total s'affiche derrière le nom du tireur.
Appuyer sur "-> weiter (suivant)" pour lancer tout de suite le tour suivant.
Appuyer sur "-> zurück (retour)" pour interrompre la partie en cours.

SCORE
–> suivant

Renard:	75 P
Chasseur 1:	87 P
Chasseur 2:	0 P

3.4.3

Das Endergebnis wird, nach Abschluss der voreingestellten Durchgänge oder wenn ein Jäger die Gesamtpunktzahl des Fuchses erreicht oder überboten hat, angezeigt.
Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl hat das Spiel gewonnen.
Hinter den Namen der Schützen erscheint die Gesamtpunktzahl.
Bei mehreren Schützen wird automatisch eine Rangliste nach Punktzahl erstellt.



3.4.3

The final result is displayed after the pre-set rounds have been completed or when a hunter has won at least the same number of points as the total number of points of the fox.
The player with the highest total number of points won the game.
The total number of points appears next to the shooters' names.
In the case of several shooters, a ranking list is automatically created according to the number of points.

TOTAL RESULT
–> back

1. Hunter 1:	87 P
2. Fox:	75 P
3. Hunter 2:	0 P

3.4.3

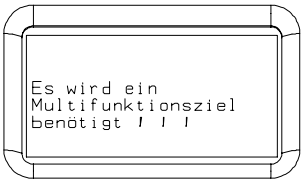
Le score final s'affiche lorsque les tours programmés sont terminés ou lorsqu'un chasseur a atteint ou dépassé le score total du renard.
Le joueur ayant le score total le plus élevé a gagné la partie.
Le score total apparaît derrière les noms des tireurs.
S'il y a plusieurs tireurs, une liste de classement est automatiquement créée en fonction des scores.

SCORE
–> suivant

1. Chasseur 1:	87 P
2. Renard:	75 P
3. Chasseur 2:	0 P

3.4.4 Fehlermeldung

Mögliche Fehlermeldung nach dem Start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!".
Stellen Sie sicher, dass ein Multifunktionsziel eingeschaltet zur Verfügung steht.



3.4.4 Error message

Potential error message after the start: "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!" ("A multi-functional target is required!!!").
Make sure that an activated multi-functional target is available.

A multi–functional target is required!!!

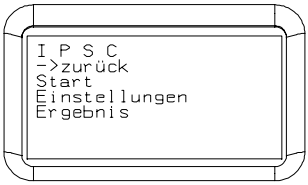
3.4.4 Message d'erreur

Message d'erreur éventuel après le départ : "Es wird ein Multifunktionsziel benötigt!!!"(Cible multifonctions MFZ requise !!!)
Vérifiez que vous disposez d'une cible multifonctions.

Cible multifonctions MFZ requise !!!

4.0 IPSC

Die Disziplinbeschreibung finden Sie auf Seite 45.
Das Zentraldisplay kann von einer zweiten Person als Timer genutzt werden.



4.0 IPSC

The description of this discipline can be found on page 45.
The central display can be used as a timer by a second person.

I P S C
–> back
Start
Settings
Results

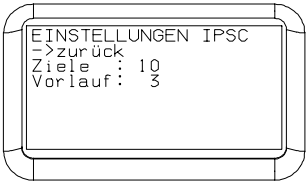
4.0 IPSC

Vous trouverez la description de cette discipline en page 45.
L'afficheur central peut être utilisé comme minuterie par une deuxième personne.

I P S C
–> retour
Départ
Paramètres
Score

4.1.0 Einstellungen IPSC

Ziele: 1-16
Vorlauf: 1-10 Sekunden
Stellen Sie sicher, dass genügend Funk– oder Multifunktionsziele angemeldet sind. Eine Schützenkennung ist nicht notwendig.



4.1.0 IPSC Settings

Ziele (targets): 1-16
Vorlauf (lead time): 1-10 seconds
Make sure that enough radio or multi-functional targets are registered. A shooter identifier is not necessary.

SETTINGS IPSC
–> back
Targets: 10
Lead Time: 3

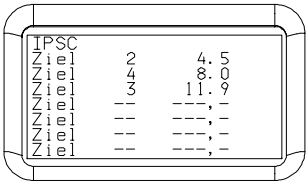
4.1.0 Paramètres IPSC

Ziele (Objectifs) : 1-16
Vorlauf (Préparation) : 1-10 secondes
assurez-vous avoir sélectionné suffisamment de cibles radio ou multifonctions. Il n'est pas nécessaire au tireur d'avoir un identifiant.

Paramètres IPSC
–> retour
Objectifs: 10
Préparation: 3

4.1.1 IPSC

Nach Ablauf der Vorlaufzeit werden alle Ziele zum Beschuss freigegeben. Erkenntlich ist das an der grünen Leuchtdiode und akustisch durch die Ansage "Ready".
Die Beschusszeit läuft ab da im Hintergrund mit und wird bei jedem Treffer automatisch in der Liste nach der Nummer des Ziels notiert.



4.1.1 IPSC

After the lead time has elapsed, all targets are enabled for shooting. This can be seen by the green LED and the acoustic announcement "Ready".
The shooting time runs in the background there, and every time there's a hit, it is automatically noted in the list after the number of the target.

IPSC

Target:	2	4,5
Target:	4	8,0
Target:	3	11,9

4.1.1 IPSC

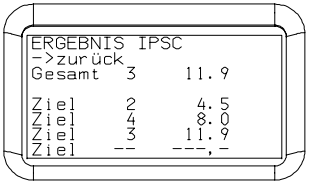
Une fois le temps de préparation écoulé, toutes les cibles sont validées pour le tir. La diode lumineuse verte et le message sonore "Ready" vous le signalent.
A partir de là, le décompte du temps de tir commence en arrière-plan et sera automatiquement noté dans la colonne à chaque touche après le numéro de la cible.

IPSC

Objectif:	2	4,5
Objectif:	4	8,0
Objectif:	3	11,9

4.1.2 Ergebnis IPSC

Nachdem alle Ziele getroffen sind oder durch Knopfdruck die Zeit angehalten wird erscheint in der dritten Zeile das Gesamtergebnis. Zuerst die Anzahl der getroffenen Ziele, dann die Gesamtzeit.



4.1.2 IPSC result

After all targets have been hit, or when the time is stopped by pressing the button, the overall result (Gesamt) appears in the third line. First the number of hit targets, then the total time.

RESULT IPSC
–> back

Total:	3	11,9
Target:	2	4,5
Target:	4	8,0
Target:	3	11,9

4.1.2 Score IPSC

Lorsque toutes les cibles sont touchées ou le temps stoppé par pression du bouton, le score total apparaît dans la troisième ligne. D'abord, le nombre des cibles touchées, ensuite la durée totale.

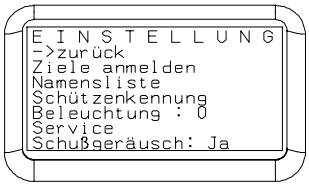
SCORE IPSC
–> retour

Totale:	3	11,9
Objectif:	2	4,5
Objectif:	4	8,0
Objectif:	3	11,9

5.0 Einstellungen

Beleuchtung: Sie können hier den Displaykontrast dem Raumlicht anpassen in den Stufen 0-100. Achtung bei Batteriebetrieb: Displaybeleuchtung ist stromintensiv!
Schussgeräusch: Ja/Nein -> Das Schussgeräusch wird im Lautsprecher am Ziel erzeugt und kann hier für alle Disziplinen ein- oder ausgeschaltet werden.

Die anderen Punkte werden in den folgenden Untermenüs behandelt.



5.0 Settings

Beleuchtung (lighting): Here, you can adapt the display contrast to the ambient light in stages from 0-100.
Attention when operating with batteries: Display lighting consumes a lot of energy!
Schussgeräusch (shooting noise): Ja/Nein (yes/no) -> The shooting noise is generated in the target's loudspeaker and can be switched on or off for all disciplines here.

The other items are handled in the following submenus.

SETTINGS
–> back
Register targets
Name list
Shooter ID
Lightening: 0
Service
Shooting Noise: Yes

5.0 Paramètres

Beleuchtung (Eclairage) : vous pouvez adapter le contraste de l'afficheur à la lumière de la pièce de 0 à 100. Attention en mode batterie : l'éclairage de l'afficheur consomme beaucoup de courant !
Schussgeräusch (Bruit de coups de feu) : Ja (oui)/Nein (non) -> vous pouvez activer ou désactiver le bruit des coups de feu dans le haut-parleur pour toutes les disciplines.

Les autres aspects sont traités dans les sous-menus suivants.

Paramètres
–> retour
Annoncer cibles
Liste de noms
Identifiant du tireur
Eclairage: 0
Service
Bruit de coups de feu: Oui

5.1 Ziele anmelden

Dieses Untermenü verwaltet die eingeschalteten Funkziele. Mit der Zeile "autodetect" werden die Ziele gesucht und auf der rechten Seite dargestellt mit "aktiv". Handelt es sich dabei um ein Multifunktionsziel erscheint links "MFZ". Bis zu 16 Ziele können in einer Anlage dargestellt werden.
Wollen Sie aus diesen Zielen eine bestimmte Anzahl auswählen, z.B. 5 Stück für Biathlon, melden Sie die Überzähligen einfach ab.

5.1 Register targets

This submenu manages the activated radio targets. With the line "autodetect", the targets are searched for and active ones are marked with "aktiv". If the target is a multifunctional target, this is designated with "MFZ" on the left (MultiFunktionsZiel). Up to 16 targets can be displayed in a system.
If you would like to select a certain number of these targets, e.g. 5 of them for a biathlon, then simply "unregister" the ones you don't need.

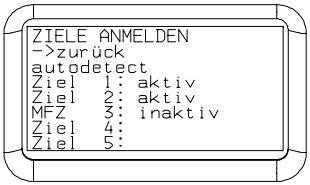
5.1 Annoncer cibles

Ce sous-menu administre les cibles radio activées. Avec la ligne "autodetect", recherche des cibles et affichage côté droit avec "aktiv (activée)". S'il s'agit d'une cible multifonctions, "MFZ" apparaît à gauche. Une installation peut représenter jusqu'à 16 cibles.
Si vous voulez sélectionner un nombre défini de ces cibles, par ex. 5 pour Biathlon, supprimez simplement l'excédent.

Dazu wird die Markierung auf das Ziel gestellt und durch drücken des Menüknopfs bestätigt. Hinter dem Ziel erscheint nun ”inaktiv”. Dieser Vorgang lässt sich durch ein erneutes Anwählen natürlich wieder rückgängig machen.
Welches Ziel gerade angesprochen wird zeigt das grüne Licht an den Zielen.
Eine doppelte Nummernbelegung lässt sich damit sehr leicht feststellen.

To do this, the marker is placed at the target and confirmed by pressing the menu button. Now the word ”inaktiv” (inactive) appears after the target. This process can be reversed, of course, by reselecting the target.
Which target is currently being addressed is indicated by the green light on the targets.
This way, it can be easily seen whether two targets have the same number.

Pour ce faire, sélectionnez la cible souhaitée et confirmez la suppression en appuyant le bouton du menu. Le message ”inaktiv” (inactif) s’affiche maintenant derrière la cible. Vous pouvez annuler cette procédure en resélectionnant la cible.
Le témoin lumineux vert sur les cibles vous indique la cible concernée.
Cela permet de facilement détecter les numéros attribués en double.



REGISTER TARGETS
–> back
autodetect

Target	1:	active
Target	2:	active
MFZ	3:	inactive

ANNONCER CIBLES
–> retour
autodetect

Target	1:	activée
Target	2:	activée
MFZ	3:	inactif

5.2 Namensliste

Bei Spielen mit einer Ergebnisauswertung ist es sinnvoll die Namensliste auszufüllen. Dazu stellen Sie die Markierung auf eine freie Position von 1-16 und drücken den Menüknopf. Das bringt Sie auf das Untermenü ”Editname”.

Eintragungen bleiben auch nach dem Abschalten erhalten.

5.2 Name list

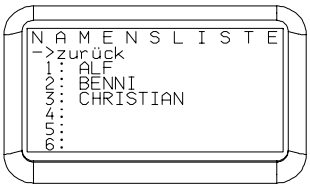
For games with a result evaluation, it makes sense to fill out the name list. To do this, place the marker at a free position from 1-16 and press the menu button. This will bring you to the submenu ”Editname”.

Entries are retained even after switching off.

5.2 Liste de noms

Pour les jeux avec évaluation des scores, il est recommandé de remplir la liste des noms. Pour ce faire, sélectionnez une position de 1 à 16 et appuyez le bouton du menu. Cela vous amène au sous-menu ”Editname” (Editer nom).

Les données saisies seront conservées après la mise hors tension.



NAME LIST
–> back
1. Alf
2. Benni
3. Christian

LISTE DE NOMS
–> retour
1. Alf
2. Benni
3. Christian

5.2.1 Editname

Mit Hilfe dieses Menüs nehmen Sie alle alphanumerischen Eintragungen vor.
Das Editiermenü besteht aus:

· Dem alphanumerischen Block mit Buchstaben, Zeichen und Ziffern

· Den 5 Steuerfeldern

( ) Leerzeichen zum Löschen der markierten Zeichen

-> Eingabemarkierung nach rechts verschieben

<- Eingabemarkierung nach links verschieben

(CL) Löscht den ganzen Eintrag

<OK> mit OK schließen Sie den Eintrag ab und kommen in die Namensliste zurück

· Dem Editierfeld für bis zu neun Zeichen mit der Eingabemarkierung.

5.2.1 Editname

With this menu, you can make all alphanumeric entries.
The editing menu consists of:

· The alphanumeric block with letters, special characters and numbers

· The 5 control fields

( ) Space for deleting the marked characters

-> Shift entry marker to the right

<- Shift entry marker to the left

(CL) Deletes the entire entry

<OK> with OK, you complete the entry and return to the name list.

· The editing field for up to nine characters with the entry marker.

5.2.2 Editer nom

Dans ce menu, vous pouvez effectuer toutes les entrées alphanumériques.
Le menu d'édition est composé :

· du pavé alphanumérique avec lettres, symboles et chiffres

· des 5 champs de commande

( ) espace pour supprimer les symboles sélectionnés

-> décaler la sélection saisie à droite

-> décaler la sélection saisie à gauche

(CL) efface la saisie complète

<OK> avec OK, confirmez la saisie et revenez dans la liste de noms

· Du champ d'édition dans lequel vous pouvez saisir jusqu'à neuf symboles.

E D I T N A M E

3: Christian

E D I T E R N O M

3. Christian

5.3 Schützenkennung

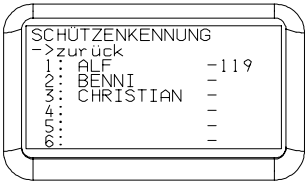
Dieses Menü korrespondiert mit der "Namensliste". Bei Schießspielen mit einer Ergebnisauswertung wird hier der Waffe (mit RG Laser) der Namen eines Mitspielers zugewiesen. Dazu stellen Sie die Markierung auf den gewünschten Namen und drükken den Menüknopf.

5.3 Shooter ID

This menu corresponds to that of the "Namensliste" (name list). In shooting games with result evaluation, the weapon (with RG Laser) is assigned the name of a shooter. To do this, place the marker on the desired name and press the menu button.

5.3 Identifiant du tireur

Ce menu communique avec la "liste de noms". Pour les parties avec une évaluation des scores, on affecte ici l'arme au nom d'un participant (avec laser RG). Pour ce faire, sélectionnez le nom souhaité et appuyez le bouton du menu.



SHOOTER ID

–> back

1:	Alf	119
2:	Benni	–
3.	Christian	–

IDENTIFIANT DU TIREUR

–> retour

1:	Alf	119
2:	Benni	–
3.	Christian	–

5.3.1 Schütze zuordnen

Alle RG-Laser senden mit dem Lichtstrahl eine einmalige Nummer. Diese wird durch den Schuss auf ein beliebiges angemeldetes Ziel dem ausgewählten Namen zugewiesen. Sind mehrere Schützen mit eigenen Waffen an dem Spiel beteiligt, wiederholen Sie den Vorgang für jede Waffe.

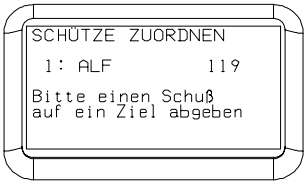
5.3.1 Assign shooter

All RG Lasers transmit a unique number with the light beam. This is assigned the selected name by shooting on any registered target. If several shooters are playing with their own weapons, repeat this process for every weapon.

5.3.1 Affecter tireur

Tous les laser RG émettent un numéro unique avec le rayon laser. Ce numéro est affecté au nom sélectionné par le tir sur n'importe quelle cible annoncée. Si plusieurs tireurs participent au jeu avec leurs propres armes, répétez la procédure pour chaque arme.

Nach Abschalten des Zentraldisplays ist die Zuordnung Schütze zu Waffe wieder verloren!



After switching off the central display, the shooter allocation to the weapon is lost!

SHOOTER ID

1: Alf 119

Please shoot on any registered target

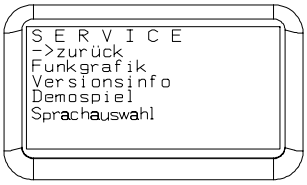
Avec l'extinction de l'afficheur central, vous perdez l'affectation tireur/arme !

IDENTIFIANT DU TIREUR

1: Alf 119

5.4 Service

Das Menü SERVICE leitet Sie weiter in Untermenüs.



5.4 Service

The SERVICE menu will lead you further into the submenus.

SERVICE
–> back
Radio graphics
Version info
Demo game

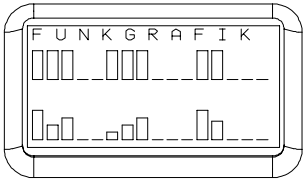
5.4 Service

Le menu SERVICE vous transfère aux sous-menus.

SERVICE
–> retour
Graphique radio
Info sur la version
Jeu de démonstration

5.4.1 Funkgrafik

Die Funkgrafik gibt Ihnen einen schnellen Überblick über die Funksituation zwischen Zentraldisplay und den angemeldeten Zielen.
Es werden zwei Reihen mit je 16 Balken dargestellt. Pro Ziel gibt es eine feste Position in der Anzeige.
Dabei stellt die Balkenposition von links nach rechts die entsprechende Funkkanalnummer 1-16 des Ziels dar.
Die obere Reihe repräsentiert die Qualität der Datenpakete. Die untere Reihe repräsentiert die Signalstärke des Funksignals.
Die Balkenlänge ist nicht linear. D.h. ein halblanger Balken bedeutet nicht 50% Qualität oder Signalstärke.
Die Funkgrafik sollte daher nicht als Messgerät benutzt werden, sondern nur als Hilfsmittel um einen Überblick zu erhalten.



5.4.1 Radio graphics

The radio graphics will give you a quick overview of the radio situation between the central display and the registered targets.
Two rows with 16 bars each are shown. For every target, there is a fixed position in the display.
Here, the bar position from left to right represents the corresponding radio channel number 1-16 of the target.
The top row represents the quality of the data packets. The bottom row represents the signal strength of the radio signal.
The bar length is not linear. I.e., a bar which is only half as long as a full bar doesn't mean that there is only 50% quality or signal strength.
The radio graphics should therefore not be used as a measuring device, but just as an aid to get an overview.

RADIO GRAPHICS

5.4.1 Graphique radio

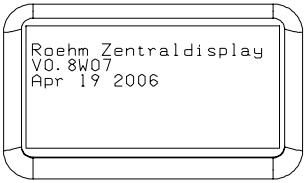
Le graphique radio vous donne un aperçu rapide de la situation entre afficheur central et les cibles annoncées.
Le diagramme représente deux lignes de respectivement 16 colonnes.
Chaque cible possède une position fixe dans l'affichage. La position de la colonne de gauche à droite représente le numéro correspondant au canal radio 1 à 16 de la cible.
La ligne supérieure représente la qualité des blocs de données. La ligne inférieure représente l'intensité du signal radio.
La hauteur des colonnes n'est pas linéaire. Cela signifie qu'une demi-colonne ne signifie pas 50% de qualité ou d'intensité de signalisation.
C'est pourquoi il ne faut pas utiliser le graphique radioguidé comme appareil de mesure, mais seulement comme aide pour garder un aperçu global.

GRAPHIQUE RADIO

5.4.2 Versionsinfo

Hier ist der aktuelle Softwarestand des Zentraldisplays dokumentiert.

Ab ” Apr 19 2006” ist die Software Multifunktionsziel tauglich.
Ältere Versionen lassen sich auf Anfrage nachrüsten.



5.4.2 Version info

The current software version of the central display is documented here.

Starting on ”Apr 19 2006”, the software is capable of handling multi-functional targets.

Roehm Central Display
V0.8W07
Apr 19 2006

5.4.2 Info sur la version

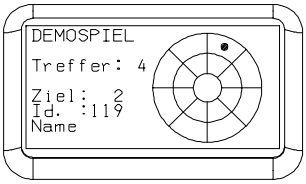
Il s’agit de la version logiciel utilisée par l’afficheur central.

A partir du ”19 avril 2006”, le logiciel peut être utilisé avec cible multifonctions.
Les anciennes versions peuvent être mises à jour.

Roehm Affichage central
V0.8W07
Apr 19 2006

5.4.3 Demospiel

Damit lässt sich sehr einfach die Funktion der Ziele und der Waffen überprüfen.
Zusätzlich wird der Treffer für einige Sekunden auf dem Display dargestellt. Dabei wird das Ziel und die Schützenkennung benannt.



5.4.3 Demo game

This allows the target and weapon function be very easily checked.
In addition, the hits are displayed for several seconds on the display.
In addition, the target and shooter ID are indicated.

DEMO GAME
Hits: 4

Target: 2
Id.: 119
Name

5.4.3 Jeu de démonstration

Cette option permet de vérifier de manière très simple la fonction des cibles et des armes.
La cible touchée reste affichée pendant quelques secondes sur l’afficheur. Cible et identifiant du tireur sont alors désignés.

JEU DE DEMONSTRATION
Touche: 4

Cible: 2
Id.: 119
Nom

5.4.4 Sprachauswahl

Bitte wählen Sie aus der Liste die gewünschte Sprache aus.

5.4.4 Language selection

Please select the desired language from the list.

5.4.4 Choix de la langue

Veuillez faire votre choix dans la liste des langues proposées.

Spielbeschreibungen

1.1.0 DSB Jugend:
In der Namensliste können sich die Schützen oder Vereine mit Namen eintragen. Innerhalb der Disziplin ist dann eine eindeutige Zuordnung eines Schützen zu einem Gewehr oder Anbaumoduls über die sogenannte Schützenkennung möglich.
Eingetragene Namen bleiben auch nach dem Ausschalten des Geräts erhalten, können jedoch überschrieben werden.

Game descriptions

1.1.0 Dynamic shooting (DSB youth)
In the ”Namensliste” (name list), the shooters or clubs can enter their names. A shooter can then be clearly allocated to a rifle or attached module via a so-called shooter ID within the discipline.
Entered names remain intact even when the device is switched off, but can be overwritten.

Description des jeux

1.1.0 DSB Jeunes :

Les tireurs ou équipes peuvent inscrire leur nom dans la liste des noms. Dans cette discipline, vous pouvez affecter distinctement une arme ou un module à un tireur avec son identifiant.
Les noms entrés sont conservés après extinction de l’appareil, mais vous pouvez aussi les écraser.

1.2.0 Biathlon:

Bei den einzelnen Schießeinheiten müssen je 5 Ziele mit je einem Schuss getroffen werden. Sobald das Ziel getroffen wird, ertönt ein Signalton und das grüne Kontrolllicht geht an, so dass jeder erkennen kann, ob der Schuss ein Treffer war oder nicht. Wird ein Ziel nicht getroffen, so muss der Schütze eine Strafrunde laufen, oder es wird eine Strafzeit zur Gesamtzeit addiert. Geschossen wird im Stehendanschlag auf Ziele von 35 mm und im Liegendanschlag auf Ziele von 15 mm bei 10m Entfernung.
Das Zentraldisplay zeigt zusätzlich zu den Licht- und Tonsignalen welche Ziele bereits getroffen sind.
Durch die Möglichkeit die Schusszahl am Gewehr auf fünf zu begrenzen und durch eine Pausenzeit sogar Nachlader zu simulieren, lässt sich die Disziplin perfekt simulieren.

1.3.1 MLP Mehrschüssige Luftpistole:

Ziele: Es wird auf 5 nebeneinander befindliche Ziele geschossen. Die Scheibenmittelpunkte müssen sich auf gleicher Höhe befinden und einen Abstand von 300 mm haben. Sobald das Ziel getroffen wird, ertönt ein Signalton und das grüne Kontrolllicht geht an.

Zielschablonen: Für Nachwuchsbereich: 59,5 mm, für Erwachsenenbereich: 40,0 mm.

Entfernung: 10 m.

Anschlag: Stehend freihändig (Fertighaltung)* – siehe Seite 44.

Programm: Ein 30-Schuss-Durchgang besteht aus 6 Serien in je 10 Sekunden. Ein 60-Schuss-Durchgang besteht aus 12 Serien in je 10 Sekunden. Jede Serie besteht aus 5 Schüssen auf 5 Ziele. Das Zentraldisplay zeigt zusätzlich zu den Licht- und Tonsignalen welche Ziele bereits getroffen sind.
Durch die Möglichkeit die Schusszahl der Pistole auf fünf zu begrenzen, lässt sich die Disziplin perfekt simulieren.

1.2.0 Biathlon:

For the individual shooting units, each of the 5 targets must be hit with one shot each. As soon as a target has been hit, there is a beep and the green light goes on, so that everyone can see whether the shot was a hit or not. If a target is not hit, the shooter must run a penalty lap or a penalty time is added to the total time. Shots are fired in the standing aiming position at 35 mm targets and in the lying aiming position at 15 mm targets at a distance of 10 m.
In addition to the light and sound signals, the central display also shows which targets have already been hit. With the option of limiting the shot number to 5 on the rifle and of even simulating reloading with a pause time, the discipline can be perfectly simulated.

1.3.1 MLP five shot air pistol:

Targets: 5 targets which lie next to each other are shot at. The target bulls-eyes must be at the same height and be 300 mm apart.
As soon as a target has been hit, there is a beep and the green light goes on.

Target patterns: For youth range: 59.5 mm, for adult range: 40.0 mm.

Distance: 10 m.

Aiming position: Standing, free-handed (ready position)* – see page 44.

Program: A 30-shot round consists of 6 series of 10 seconds each. A 60-shot round consists of 12 series of 10 seconds each. Each series consists of 5 shots at 5 targets. In addition to the light and sound signals, the central display also shows which targets have already been hit.
With the option of limiting the number of pistol shots to five, the discipline can be perfectly simulated.

1.2.0 Biathlon :

Chaque tour comprend 5 cibles qui devront toutes être touchées par un seul tir chacune. Dès que la cible est touchée, un signal sonore retentit et le témoin de contrôle vert s'allume ; chacun peut ainsi savoir si la cible a été touchée ou non. Lorsqu'une cible est manquée, le tireur a une pénalité : tour supplémentaire ou temps ajouté à la durée totale. On tire debout sur des cibles de 35 mm et couché sur des cibles de 15 mm à 10m de distance.
L'afficheur central indique, en plus des signaux lumineux et sonores, la cible venant d'être touchée. En limitant à cinq le nombre de coups sur l'arme et avec la pause simulant le rechargement, la simulation de la discipline est parfaite.

1.3.1 Pistolets pneumatiques à tir multiple MLP :

Cibles : Tirer sur 5 cibles disposées les unes à côté des autres. Les centres des cibles doivent tous être à même hauteur et à une distance de 300 mm chacune.
Dès que la cible est touchée, un signal sonore retentit et le témoin de contrôle vert s'allume.
Taille des cibles : Pour jeunes : 59,5 mm, pour adultes : 40,0 mm.
Distance : 10 m.
Appui : Position debout sans appui (Position finale)* – voir page 44.

Programme : Un tour de 30 tirs est composé de 6 séries de respectivement 10 secondes. Un tour de 60 tirs est composé de 12 séries de respectivement 10 secondes. Chaque série comprend 5 tirs sur 5 cibles. L'afficheur central indique, en plus des signaux lumineux et sonores, la cible venant d'être touchée. En limitant le nombre de coups du pistolet à cinq, vous pouvez simuler parfaitement la discipline.

1.3.2 OSP Olympische Schnellfeuerpistole

Ziele: 5 Ziele nebeneinander stehend im Abstand von 75cm.
Anschlag: Stehend freihändig (Fertighaltung)*
Programm: Der Wettbewerb besteht aus 60 Schuss, die in zwei Halbprogrammen à 30 Schuss zu bestreiten sind. Das Halbprogramm gliedert sich in sechs 5-Schuss-Serien, je zwei hiervon innerhalb 8, 6 und 4 Sekunden.

Sportpistole KK
Ziele: Ein Multifunktionsziel
Anschlag: Stehend freihändig (Fertighaltung)*
Programm: Das Wettkampfprogramm besteht aus je einem Durchgang Präzision- und Duellschießen zu je dreißig Schuss.

1.4.0 Präzisionsschießen:
Sechs Serien zu je fünf Schuss in fünf Minuten.

1.3.3 Duellschießen:

Für jede der sechs Serien zu je fünf Schuss werden die Ziele fünf mal für je drei Sekunden aktiviert (grünes Licht) und für jeweils sieben Sekunden gesperrt.
Bei jeder Aktivierung des Ziels darf nur ein Schuss abgegeben werden.

***Fertighaltung:**
Für die Wettbewerbe Mehrschüssige Luftpistole, Olympische Schnellfeuerpistole und Sportpistole Duell. Der Schütze senkt den Arm um mindesten 45 Grad aus der Waagerechten. In dieser Haltung erwartet der Schütze das Signal zum Schießen, ohne den Arm zu beugen oder zu bewegen.

3.0 Dart

3.1 Highscore

An diesem Spiel können maximal 16 Schützen teilnehmen.
Ziel des jeweiligen Schützen ist es, nach den voreingestellten Durchgängen die höchste Punktzahl zu erzielen. Gewonnen hat der Schütze mit der höchsten Punktzahl nach allen Durchgängen.

1.3.2 OSP Olympic rapid-firing pistol

Targets: 5 targets standing next to each other 75 cm apart.
Aiming position: Standing, free-handed (ready position)*
Program: The competition consists of 60 shots, which are to be shot in two program halves, each with 30 shots. A program half is divided into six 5-shot series, two each within 8, 6 and 4 seconds.

Sportpistole KK (KK sport pistols)
Targets: A multi-functional target
Aiming position: Standing, free-handed (ready position)*
Program: The competition program consists of one round each of precision and duel shooting, each with 30 shots.

1.4.0 Precision shooting:
Six series, each with five shots, within five minutes.

1.3.3 Duel shooting:

For each of the six series with five shots each, the targets are activated for three seconds five times (green light) and then blocked for seven seconds.
For every target activation, only one shot may be fired.

***Ready position:**
For competitions with five shot air pistols, Olympic rapid-firing pistols and duel sport pistols. The shooter lowers his arm by at least 45 degrees from the horizontal. In this position, the shooter expects the signal for shooting without bending or moving his arm.

3.0 Darts

3.1 Highscore

In this game, a maximum of 16 shooters can participate.
The goal of every shooter is to get the highest number of points according to the pre-set rounds. The shooter with the highest number of points after all rounds wins.

1.3.2 Pistolets olympiques à tir rapide OSP

Cibles : 5 cibles l'une à côté de l'autre avec un écart de 75cm.
Appui : Position debout sans appui (Position finale)*
Programme : La compétition comprend 60 tirs à disputer en deux semi-programmes de 30 tirs chacun. Le semi-programme est réparti en 6 séries de 5 tirs, dont deux en 8, 6 et 4 secondes.

Pistolets sport KK
Cibles : Une cible multifonctions
Appui : Position debout sans appui (Position finale)*
Programme : Le programme de compétition comprend au total deux tours, Duel et Précision, de 30 tirs chacun.

1.4.0 Tir de précision
Six séries de cinq tirs en cinq minutes.

1.3.3 Duel : Pour chacune des six séries de cinq tirs, les cibles sont activées cinq fois pendant respectivement trois secondes (témoin lumineux vert) et bloquées pendant chacune sept secondes.
Un seul tir autorisé par activation de cible.

***Position finale :**
Pour la compétition avec des pistolets pneumatiques à tir multiple, pistolets olympiques à tir rapide et duels avec pistolets sport. Le tireur baisse le bras d'au moins 45 degrés à partir de la position horizontale. Dans cette position, le tireur attend le signal de tir sans bouger ou plier le bras.

3.0 Dart

3.1 Highscore

16 tireurs maximum peuvent jouer à cette partie.
Le but de chaque tireur est d'atteindre le score maximum pendant les tours programmés. Le tireur ayant le score le plus élevé à la fin de tous les tours a gagné.

3.2 01-Spiele

An diesem Spiel können maximal 16 Schützen teilnehmen.
Ziel des jeweiligen Schützen ist es, den voreingestellten Wert (101/201/.../901) auf Null zu schießen. Angebrachte Treffer auf dem Ziel reduzieren den Anfangswert um die jeweilige Trefferpunktzahl. Gewonnen hat der Schütze, der als Erster den Wert 0 erreicht.

3.2 01 games

In this game, a maximum of 16 shooters can participate.
The goal of each shooter is to shoot the preset value (101/201/.../901) down to zero. When the target is hit, the initial value is reduced by the respective number of points for the hit. The shooter who gets to 0 first wins.

3.2 Jeux 01

16 tireurs maximum peuvent jouer à cette partie.
L'objectif de chaque tireur est de tirer la valeur programmée (101/201/.../901) à zéro. Chaque touche sur la cible réduit la valeur de départ en conséquence. Le tireur ayant atteint le premier la valeur 0 a gagné.

3.3 Cricket

An diesem Spiel können maximal 16 Schützen teilnehmen.
Die Zahlenfelder 13,14,15,16,17,18,19,20 und 50 müssen 3x getroffen werden.
Der Schütze der zuerst alle Zahlen 3x getroffen hat, und zusätzlich den höchsten Gesamtpunktestand aufweist, gewinnt das Spiel.
Der Pflichtteil besteht darin, die Zahlenfelder 3 x zu treffen.
Jeder weitere Treffer auf ein Zahlenfeld, das vom aktuellen Spieler bereits 3x getroffen wurde, ergibt Punkte, wenn es mindestens noch einen weiteren Mitspieler gibt, der seine Pflicht (3 Treffer) auf dem jeweiligen Zahlenfeld nicht erfüllt hat.

3.3 Cricket

In this game, a maximum of 16 shooters can participate.
The number fields 13,14,15,16,17,18,19,20 and 50 must be hit 3x.
The shooter who hits all numbers 3x first and also has the highest number of points wins the game.
The mandatory part is to hit the number fields 3x.
Every further hit on a number field, which has been hit by the current player 3x already, wins points if there is at least one other player who has not yet fulfilled his obligatory 3 hits on the respective number field.

3.3 Cricket

16 tireurs maximum peuvent jouer à cette partie.
Il faut toucher 3 fois les zones 13,14,15,16,17,18,19,20 et 50.
Le tireur ayant le premier touché 3x toutes les zones et cumulant le nombre maximum de points a gagné la partie.
Il faut toucher 3 x les zones.
Chaque fois que le joueur touche une zone qu'il a déjà touchée 3x, il cumule des points s'il y a au moins un autre joueur en course qui n'a pas rempli son contrat (3 touches) sur la zone.

3.4 Fuchsjagd

An diesem Spiel können maximal 16 Schützen, jedoch mindestens 2 Schützen, teilnehmen.
Ein Schütze, der als "Fuchs" bezeichnet wird, erhält einen Vorsprung vor den anderen, der individuell eingestellt werden kann. Ziel des Fuchses ist es, am Ende mit dem höchsten Ergebnis das Spiel zu beenden. Ziel der Jäger ist es, die Punktzahl des Fuchses innerhalb der Runden einzuholen bzw. zu überbieten. Gewonnen hat der Jäger, der als Erster eine gleiche oder höhere Punktzahl wie der Fuchs erzielt. Gelingt es keinem Jäger dies zu erreichen, hat der Fuchs gewonnen.

3.4 Fox hunt

In this game, a maximum of 16 shooters, but a minimum of 2 shooters, can participate.
One shooter, who is designated as the "Fuchs" (fox), is given a "head-start" in front of the others, which can be individually set. The goal of the fox is to end the game with the highest result. The goal of the "Jäger" (hunter) is to catch up to the number of points the fox has within the round or to make more points. That hunter wins who is the first to win the same number as or more points than the fox. If no hunter is able to do this, the fox wins.

3.4 Chasse au renard

Pour ce jeu, il faut 16 tireurs maximum et 2 tireurs minimum.
Un tireur désigné comme renard, obtient sur les autres une avance individuellement paramétrable. L'objectif du renard est de finir la partie avec le score le plus élevé. L'objectif du chasseur est de rattraper ou dépasser le score du renard pendant la partie. Le premier qui atteint ou dépasse le score du renard a gagné. Si aucun chasseur n'y arrive, le renard a gagné.

4.0 IPSC

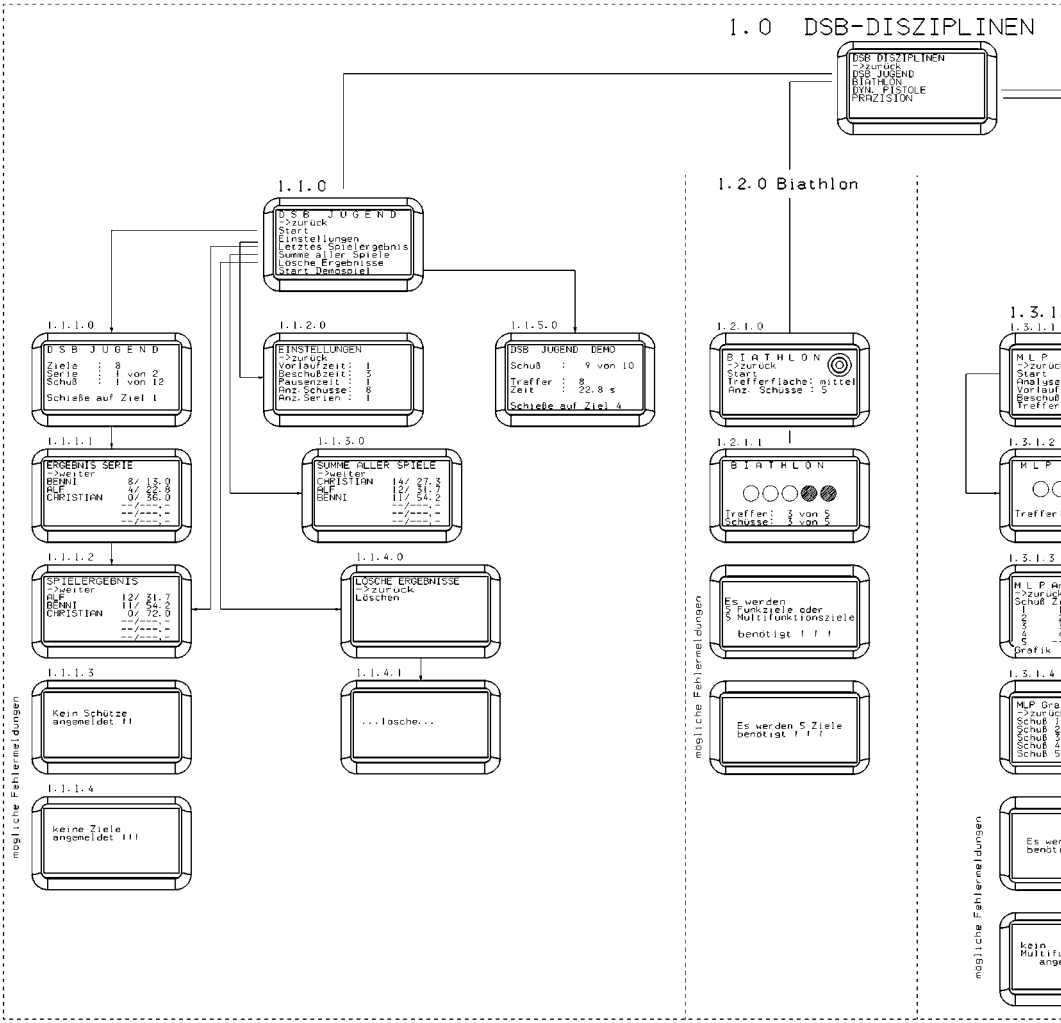
IPSC steht für "International Practical Shooting Confederation", auf deutsch am besten mit "sportlichem Pistolenschießen" beschrieben.
Bis zu 16 Ziele werden in einem Parcour beliebig platziert. Jedes Ziel kann auch mehrmals beschossen werden.

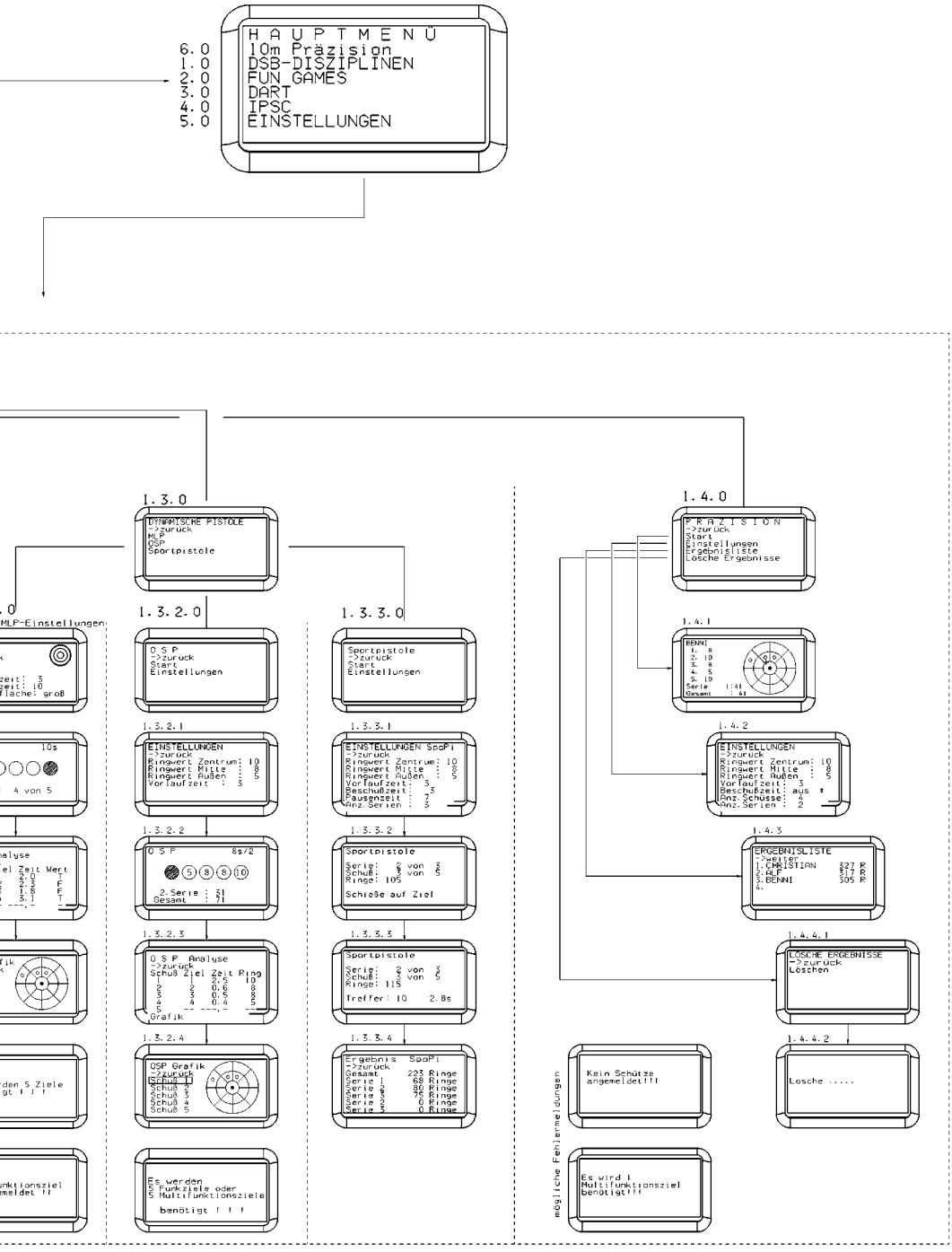
4.0 IPSC

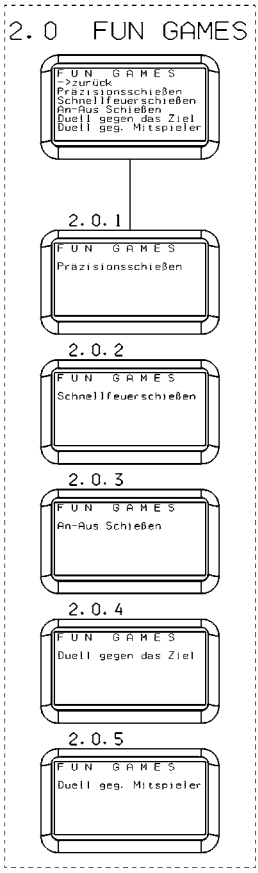
IPSC stands for "International Practical Shooting Confederation".
Up to 16 targets are placed in any configuration to form a course. Every target can be shot at several times.

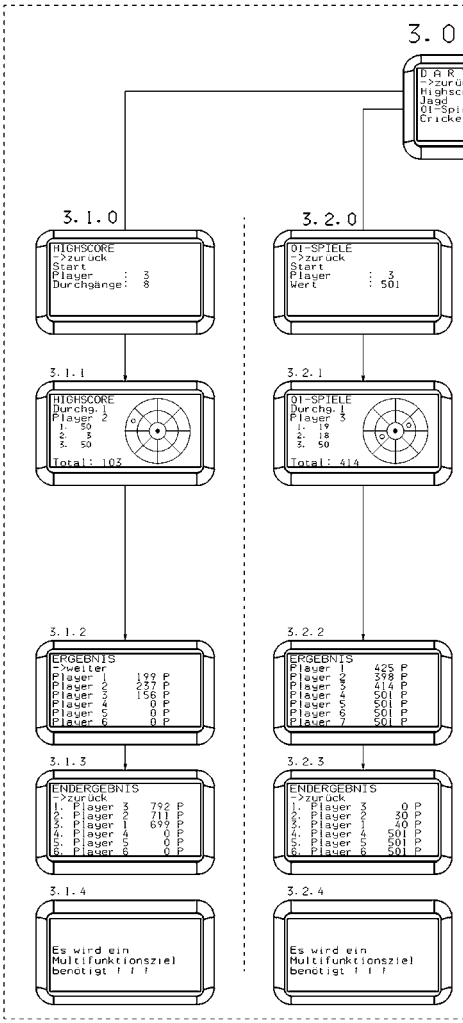
4.0 IPSC

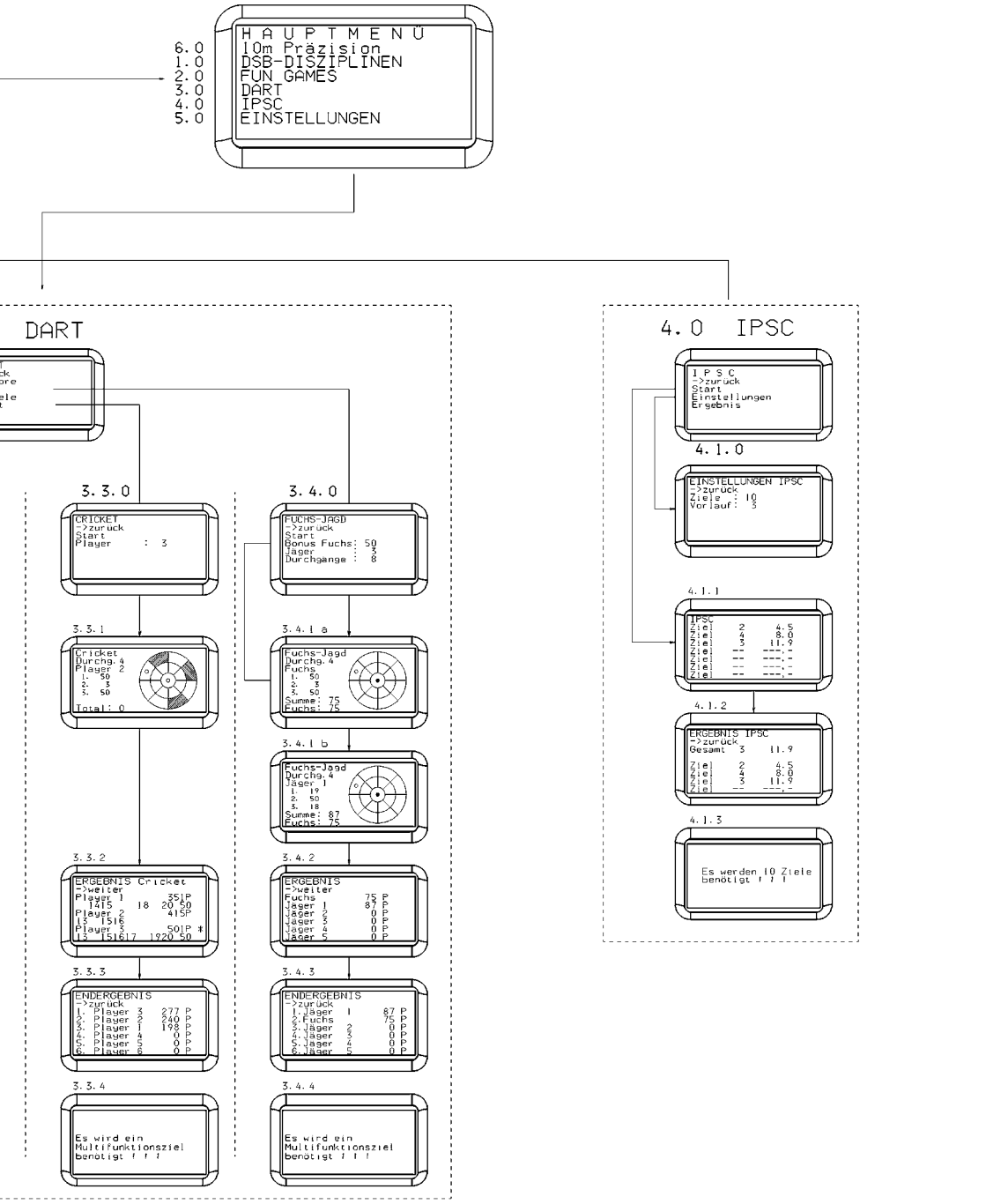
IPSC signifie "International Practical Shooting Confederation", en français "association de tir sportif au pistolet".
Jusqu'à 16 cibles peuvent être placées n'importe où dans un parcours. On peut tirer plusieurs fois sur chaque cible.

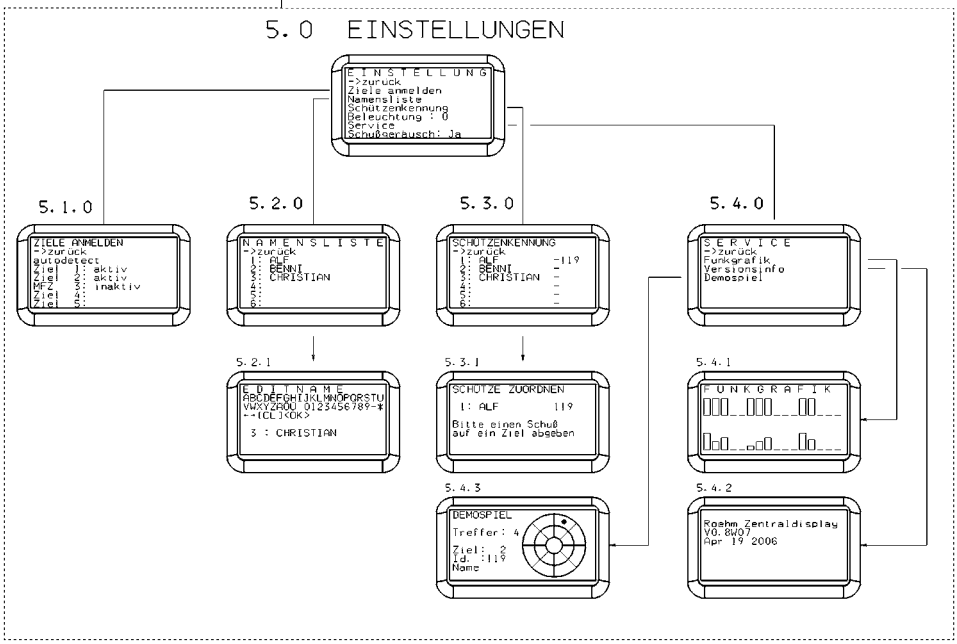

1.0 DSB-DISZIPLINEN
DSB DISZIPLINEN
->zurück
DSB JUGEND
BIATHLON
DYN. PISTOLE
PRAZISION
1.1.0
D S B J U G E N D
->zurück
Start
Einstellungen
Letztes Spielergebnis
Summe aller Spiele
Lösche Ergebnisse
Start Demospiel
1.2.0 Biathlon
1.1.1.0
D S B J U G E N D
Ziele : 8
Serie : 1 von 2
Schuß : 1 von 12
Schieße auf Ziel 1
1.1.2.0
EINSTELLUNGEN
->zurück
Vorlaufzeit: 1
Beschußzeit: 3
Pausenzeit : 1
Anz.Schüsse: 8
Anz.Serien : 1
1.1.5.0
DSB JUGEND DEMO
Schuß : 9 von 10
Treffer : 8
Zeit : 22.8 s
Schieße auf Ziel 4
1.2.1.0
B I A T H L O N
->zurück
Start
Trefferflache: mittel
Anz. Schüsse : 5
1.2.1.1
B I A T H L O N
Treffer: 3 von 5
Schüsse: 3 von 5
1.1.1.1
ERGEBNIS SERIE
->weiter
BENNI 8/ 13.0
ALF 4/ 22.8
CHRISTIAN 0/ 36.0
--/---.-
--/---.-
--/---.-
1.1.3.0
SUMME ALLER SPIELE
->weiter
CHRISTIAN 14/ 27.3
ALF 12/ 31.7
BENNI 11/ 54.2
--/---.-
--/---.-
--/---.-
1.1.1.2
SPIELERGEBNIS
->weiter
ALF 12/ 21.7
BENNI 11/ 54.2
CHRISTIAN 0/ 72.0
--/---.-
--/---.-
--/---.-
1.1.4.0
LÖSCHE ERGEBNISSE
->zurück
Löschen
Es werden
5 Funkziele oder
5 Multifunktionsziele
benötigt ! ! !
1.1.1.3
Kein Schütze
angemeldet !!!
1.1.4.1
...losche...
Es werden 5 Ziele
benötigt ! ! !
1.1.1.4
Keine Ziele
angemeldet !!!
mögliche Fehlermeldungen
mögliche Fehlermeldungen

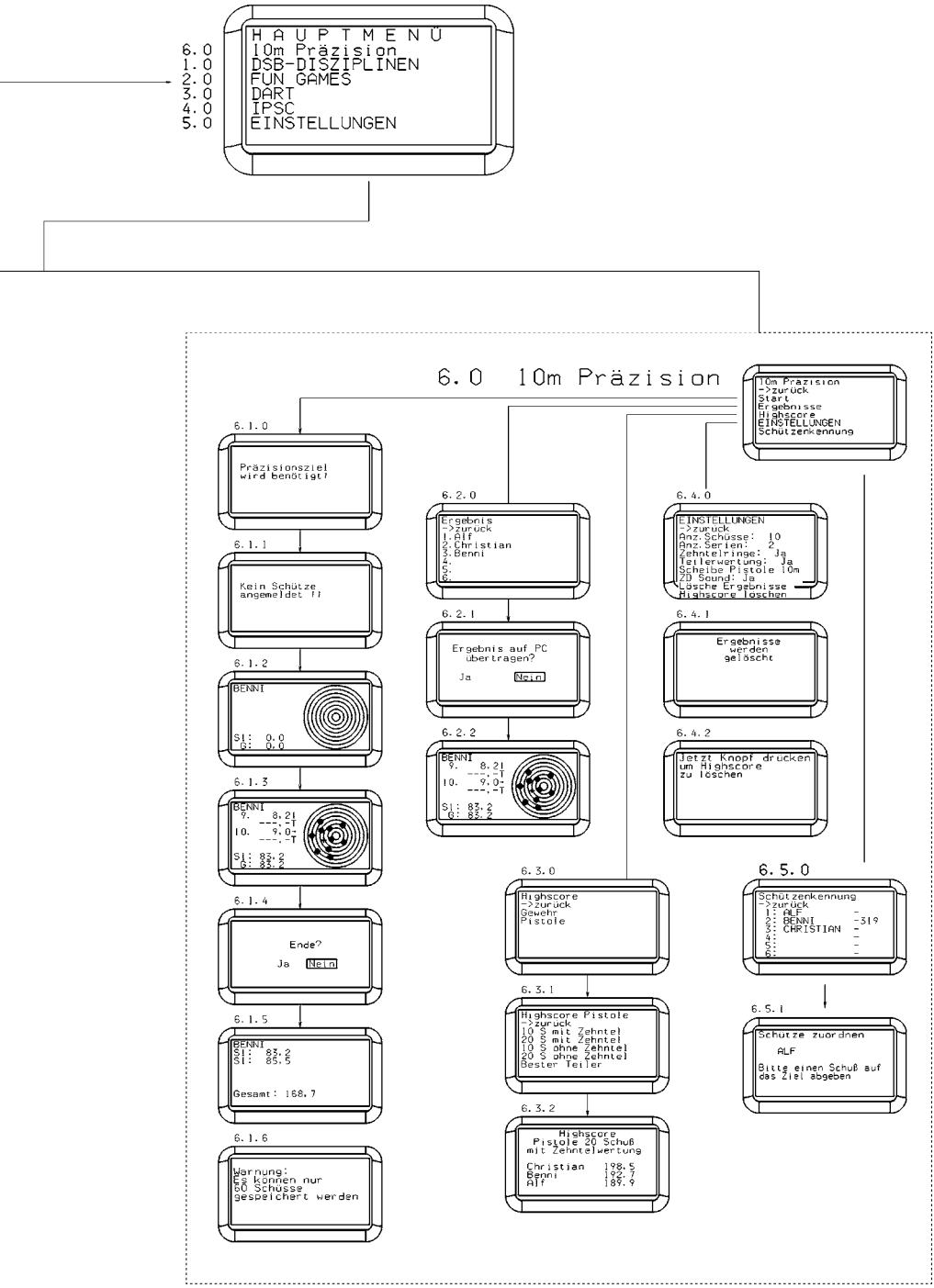

H A U P T M E N Ü
6.0 10m Präzision
1.0 DSB-DISZIPLINEN
2.0 FUN GAMES
3.0 DART
4.0 IPSC
5.0 EINSTELLUNGEN
1.3.0
DYNAMISCHE PISTOLE
<-zurück
MLP
OSP
Sportpistole
1.3.2.0
O S P
<-zurück
Start
Einstellungen
1.3.3.0
Sportpistole
<-zurück
Start
Einstellungen
1.4.0
P R Ä Z I S I O N
<-zurück
Start
Einstellungen
Ergebnisliste
Losche Ergebnisse
1.4.1
BENNI
1. 8
2. 10
3. 8
4. 5
5. 10
Serie 1:41
Gesamt : 41
1.4.2
EINSTELLUNGEN
<-zurück
Ringwert Zentrum: 10
Ringwert Mitte : 8
Ringwert Außen : 5
Vorlaufzeit: 3
Beschußzeit: aus *
Anz.Schüsse: 4
Anz.Serien : 2
1.4.3
ERGEBNISLISTE
->weiter
1.CHRISTIAN 527 R
2.ALF 517 R
3.BENNI 505 R
4.
1.4.4.1
LÖSCHE ERGEBNISSE
<-zurück
Löschen
1.4.4.2
Losche .....
1.3.2.1
EINSTELLUNGEN
<-zurück
Ringwert Zentrum: 10
Ringwert Mitte : 8
Ringwert Außen : 5
Vorlaufzeit : 3
1.3.2.2
O S P 8s/2
2.Serie : 31
Gesamt : 71
1.3.2.3
O S P Analyse
<-zurück
Schuß Ziel Zeit Ring
Grafik
1.3.2.4
OSP Grafik
<-zurück
Schuß 1
Schuß 2
Schuß 3
Schuß 4
Schuß 5
1.3.3.1
EINSTELLUNGEN SpoPi
<-zurück
Ringwert Zentrum: 10
Ringwert Mitte : 8
Ringwert Außen : 5
Vorlaufzeit: 3
Beschußzeit: 3
Pausenzeit : 7
Anz.Serien : 3
1.3.3.2
Sportpistole
Serie: 2 von 2
Schuß: 3 von 5
Ringe: 105
Schieße auf Ziel
1.3.3.3
Sportpistole
Serie: 2 von 2
Schuß: 3 von 5
Ringe: 115
Treffer: 10 2.8s
1.3.3.4
Ergebnis SpoPi
<-zurück
Gesamt 223 Ringe
Serie 1 68 Ringe
Serie 2 80 Ringe
Serie 3 75 Ringe
Serie 4 0 Ringe
Serie 5 0 Ringe
mögliche Fehlermeldungen
Kein Schütze angemeldet!!!
Es wird 1 Multifunktionsziel benötigt!!!
Es werden 5 Funktionsziele oder 5 Multifunktionsziele benötigt ! ! !


2. 0 FUN GAMES
FUN GAMES
->zurück
Präzisionsschießen
Schnellfeuerschießen
An-Aus Schießen
Duell gegen das Ziel
Duell geg. Mitspieler
2. 0. 1
FUN GAMES
Präzisionsschießen
2. 0. 2
FUN GAMES
Schnellfeuerschießen
2. 0. 3
FUN GAMES
An-Aus Schießen
2. 0. 4
FUN GAMES
Duell gegen das Ziel
2. 0. 5
FUN GAMES
Duell geg. Mitspieler


3. 0
3. 1. 0
HIGHSCORE
->zurück
Start
Player : 3
Durchgänge: 8
3. 2. 0
01-SPIELE
->zurück
Start
Player : 3
Wert : 501
3. 1. 1
HIGHSCORE
Durchg. 1
Player 2
1. 50
2. 3
3. 50
Total: 103
3. 2. 1
01-SPIELE
Durchg. 1
Player 3
1. 19
2. 18
3. 50
Total: 414
3. 1. 2
ERGEBNIS
->weiter
Player 1 199 P
Player 2 237 P
Player 3 156 P
Player 4 0 P
Player 5 0 P
Player 6 0 P
3. 2. 2
ERGEBNIS
Player 1 425 P
Player 2 398 P
Player 3 414 P
Player 4 501 P
Player 5 501 P
Player 6 501 P
Player 7 501 P
3. 1. 3
ENDERGEBNIS
->zurück
1. Player 3 792 P
2. Player 2 711 P
3. Player 1 699 P
4. Player 4 0 P
5. Player 5 0 P
6. Player 6 0 P
3. 2. 3
ENDERGEBNIS
->zurück
1. Player 3 0 P
2. Player 2 30 P
3. Player 1 40 P
4. Player 4 501 P
5. Player 5 501 P
6. Player 6 501 P
3. 1. 4
Es wird ein
Multifunktionsziel
benötigt ! ! !
3. 2. 4
Es wird ein
Multifunktionsziel
benötigt ! ! !


HAUPTMENÜ
6.0 10m Präzision
1.0 DSB-DISZIPLINEN
2.0 FUN GAMES
3.0 DART
4.0 IPSC
5.0 EINSTELLUNGEN
DART
3.3.0
CRICKET
->zurück
Start
Player : 3
3.4.0
FUCHS-JAGD
->zurück
Start
Bonus Fuchs: 50
Jäger : 3
Durchgänge : 8
3.3.1
Cricket
Durchg.4
Player 2
1. 50
2. 3
3. 50
Total: 0
3.4.1 a
Fuchs-Jagd
Durchg.4
Fuchs
1. 50
2. 3
3. 50
Summe: 75
Fuchs: 75
3.4.1 b
Fuchs-Jagd
Durchg.4
Jäger 1
1. 19
2. 50
3. 18
Summe: 87
Fuchs: 75
3.3.2
ERGEBNIS Cricket
->weiter
Player 1 351P
15 18 20 50
Player 2 415P
15 15 16
Player 3 501P *
13 15 16 17 19 20 50
3.4.2
ERGEBNIS
->weiter
Fuchs 75 P
Jäger 1 87 P
Jäger 2 0 P
Jäger 3 0 P
Jäger 4 0 P
Jäger 5 0 P
3.3.3
ENDERGEBNIS
->zurück
1. Player 3 277 P
2. Player 2 240 P
3. Player 1 198 P
4. Player 4 0 P
5. Player 5 0 P
6. Player 6 0 P
3.4.3
ENDERGEBNIS
->zurück
1.Jäger 1 87 P
2.Fuchs 75 P
3.Jäger 2 0 P
4.Jäger 3 0 P
5.Jäger 4 0 P
6.Jäger 5 0 P
3.3.4
Es wird ein
Multifunktionsziel
benötigt ! ! !
3.4.4
Es wird ein
Multifunktionsziel
benötigt ! ! !
4.0 IPSC
I P S C
->zurück
Start
Einstellungen
Ergebnis
4.1.0
EINSTELLUNGEN IPSC
->zurück
Ziele : 10
Vorlauf: 3
4.1.1
IPSC
Ziel 2 4.5
Ziel 4 8.0
Ziel 3 11.9
Ziel -- ---,-
Ziel -- ---,-
Ziel -- ---,-
Ziel -- ---,-
4.1.2
ERGEBNIS IPSC
->zurück
Gesamt 3 11.9
Ziel 2 4.5
Ziel 4 8.0
Ziel 3 11.9
Ziel -- ---,-
4.1.3
Es werden 10 Ziele
benötigt ! ! !


5.0 EINSTELLUNGEN
EINSTELLUNG
->zurück
Ziele anmelden
Namensliste
Schützenkennung
Beleuchtung : 0
Service
Schußgeräusch: Ja
5.1.0
ZIELE ANMELDEN
->zurück
autodetect
Ziel 1: aktiv
Ziel 2: aktiv
Ziel 3: inaktiv
Ziel 4:
Ziel 5:
5.2.0
NAMENSLISTE
->zurück
1: ALF
2: BENNI
3: CHRISTIAN
4:
5:
6:
5.3.0
SCHÜTZENKENNUNG
->zurück
1: ALF 119
2: BENNI -
3: CHRISTIAN -
4: -
5: -
6: -
5.4.0
SERVICE
->zurück
Funkgrafik
Versionsinfo
Demospiel
5.2.1
EDITNAME
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
VWXYZ#00 0123456789-*
<-(CL)(OK)>
3 : CHRISTIAN
5.3.1
SCHÜTZE ZUORDNEN
1: ALF 119
Bitte einen Schuß
auf ein Ziel abgeben
5.4.1
FUNKGRAFIK
5.4.3
DEMOSPIEL
Treffer: 4
Ziel: 2
Id. :119
Name
5.4.2
Roehm Zentraldisplay
V0.8W07
Apr 19 2006


HAUPTMENÜ
6.0 10m Präzision
1.0 DSB-DISZIPLINEN
2.0 FUN GAMES
3.0 DART
4.0 IPSC
5.0 EINSTELLUNGEN
6.0 10m Präzision
10m Präzision
->zurück
Start
Ergebnisse
Highscore
EINSTELLUNGEN
Schützenkennung
6.1.0
Präzisionsziel wird benötigt
6.1.1
Kein Schütze angemeldet !!
6.1.2
BENNI
SI: 0.0
G: 0.0
6.1.3
BENNI
9. 8.2
10. 9.0
SI: 83.2
G: 83.2
6.1.4
Ende?
Ja
Nein
6.1.5
BENNI
SI: 83.2
SI: 85.5
Gesamt: 168.7
6.1.6
Warnung:
Es können nur
60 Schüsse
gespeichert werden
6.2.0
Ergebnis
->zurück
1.Alf
2.Christian
3.Benni
4:
5:
6:
6.2.1
Ergebnis auf PC übertragen?
Ja
Nein
6.2.2
BENNI
9. 8.2
10. 9.0
SI: 83.2
G: 83.2
6.3.0
Highscore
->zurück
Gewehr
Pistole
6.3.1
Highscore Pistole
->zurück
10 S mit Zehntel
20 S mit Zehntel
10 S ohne Zehntel
20 S ohne Zehntel
Bester Teiler
6.3.2
Highscore
Pistole 20 Schuß
mit Zehntelwertung
Christian 198.5
Benni 192.7
Alf 189.9
6.4.0
EINSTELLUNGEN
->zurück
Anz.Schüsse: 10
Anz.Serien: 2
Zehntelringe: Ja
Tellerwertung: Ja
Scheibe Pistole 10m
ZD Sound: Ja
Lösche Ergebnisse
Highscore löschen
6.4.1
Ergebnisse werden gelöscht
6.4.2
Jetzt Knopf drücken um Highscore zu löschen
6.5.0
Schützenkennung
->zurück
1: ALF -
2: BENNI -319
3: CHRISTIAN -
4: -
5: -
6: -
6.5.1
Schütze zuordnen
ALF
Bitte einen Schuß auf das Ziel abgeben

Lieferprogramm LTS (nicht im Lieferumfang enthalten)

Overview LTS programme (not part of scope of delivery)

Accessoires LTS (non livrés avec l'arme)

RG-Netzteil passend für Zentraldisplay
und elektronisches Ziel
RG Mains adapter
Bloc d'alimentation RG
Bestell.-Nr. 750.00.16

Lichtgewehr RG Light Point
Light gun - Pistolet Laser
mit offener Visierung
Bestell-Nr. 750.00.00
ohne Visierung
Bestell-Nr. 750.00.01

Elektronisches Ziel, Grundvariante
Electronic target, basic model
Cible électronique, variante de base
Bestell.-Nr. 750.00.04

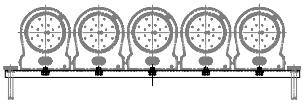
Elektronisches Funkziel,
mit Netzwerkfunktion
Electronic target, with network operation
Cible électronique, avec fonction réseau
Bestell.-Nr. 750.00.05

Multi-Funktionsziel, mit Netzwerkfunktion
Multi-operational target, with network operation
Cible multifonction, avec fonction réseau
Bestell.-Nr. 750.00.06

Stativ, zur Befestigung
einer LTS-Zielscheibe
Tripod, for mountig of
one LTS target
Support de fixation
d'une cible LTS
Bestell.-Nr. 750.00.14

Laser-Anbaumodul
Laser accessory unit,
Module d'extension laser
Bestell-Nr. 750.00.09

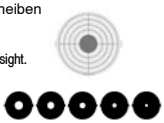
Kaliberdorne für alle gängigen Kaliber
auf Anfrage.
Calibre rods for all standard calibres on
request
Adaptateur de calibre pour tous les cali-
bres courants, sur demande.



Schiene zur Befestigung von 5 LTS-Zielen
(Ziele nicht im Lieferumfang enthalten)
Rail, for mounting of 5 LTS targets
Rails de fixation de 5 cibles LTS
Bestell-Nr. 750.00.15

Zielschablonen-Set: 5 verschiedene Größen
zur Variierung des Schwierigkeitsgrades
Target set: 5 different sized targets for varying
the degree of difficulty. - Jeu de cibles: 5 tailles
différentes pour varier le degré de difficulté.
Bestell-Nr. 750.00.18

Zielschablonen-Set für Diopterschießen: 5 Scheiben
mit gleicher Vorderseite und unterschiedlicher
Trefferfläche auf der Rückseite
Target template set with 5 targets for shooting with diopter sight.
Jeu de cibles pour tir dioptrique avec 5 tailles
Bestell-Nr. 750.00.19



Elektronisches Präzisionsziel
Electronic precision target
Cible précision électronique
Bestell-Nr. 750.00.07

CARL WALTHER GMBH • Vertrieb / Sales / Distribution
Donnerfeld 2 • D-59757 Arnsberg • Tel.: 02932/638-100 • Fax: 02932/638-149 • sales@carl-walther.de • www.roehm-lts.de